

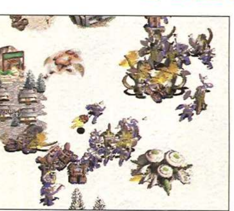
POWER PLAY
DM 4,90
S 37,–/sfr 4,90
lfr 105,–/hfl 6,25
bfr 119,–/Lit 6.800
Pta 600,–/Dr 1.200,–
www.magnamedia.de/powplay/
7/98
PC-SPIELE MAGA
Die coolste Echse des Universums
Gex
Nur 4.90
In die Falle gegangen
Deathtrap Dungeon
Ein Ufo kommt selten allein
X-COM Interceptor
Exklusiv auf CD:
15 Missionen zu Seven Kingdoms
Stürmt die C&C-Bastion
KKND 2
Blechkamerad statt Zinnsoldat
ROBO RUMBLE
Ist es zu hart, bist Du zu schwach
4 391054 204909 07



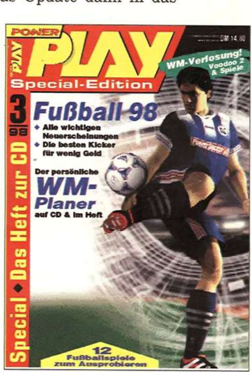


Redaktion intern

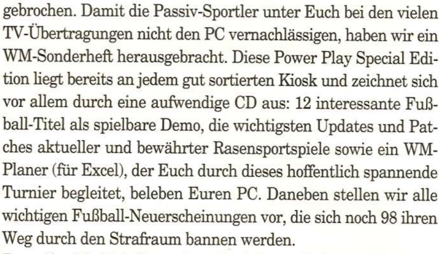
HURRA 7K!



Eines der anspruchs- und reizvollsten Echtzeit-Strategiespiele dieser Saison erhält ein frisches Gewand: Als „Ancient Adversaries“ (antike Gegnerschaft) geht Seven Kingdoms aufpoliert und gestärkt in den Handel. Wer seit Warcraft das taktische Hauen und Stechen mit Orcs und Trollen lieb gewonnen hat, ist mit dem Ancient-Package sicher sehr gut bedient. Und wer bereits das bisherige Seven Kingdoms-Grundpaket besitzt, wird von uns direkt und ohne Umwege bedient: Weltexklusiv haben wir für Euch das deutsche Ancient-Adversaries-Update ergattern können. Ihr findet die rund 40 MByte große Software auf der Cover-CD dieser Ausgabe. Sie läßt sich direkt aus unserem CD-Menü heraus starten, wobei das Update dann in das (hoffentlich) bestehende Seven-Kingdoms-Verzeichnis überspielt wird. Danach braucht Ihr nur noch die Original 7K-CD ins Laufwerk einlegen und das Spiel wie gehabt starten, schon taucht im Hauptbildschirm der „Ancient Adversary“-Schriftzug auf. Neben den bisherigen Einzel- und Multiplayer-Levels werdet Ihr 15 neue Missionen, drei neue Rassen und einige optische Verbesserungen entdecken können. Mehr darüber verrät aber unser Ancient-Report auf Seite 113.



Sobald Ihr dieses Heft in Händen haltet, ist das Fußball-Fieber ausgebrochen. Damit die Passiv-Sportler unter Euch bei den vielen TV-Übertragungen nicht den PC vernachlässigen, haben wir ein WM-Sonderheft herausgebracht. Diese Power Play Special Edition liegt bereits an jedem gut sortierten Kiosk und zeichnet sich vor allem durch eine aufwendige CD aus: 12 interessante Fußball-Titel als spielbare Demo, die wichtigsten Updates und Patches aktueller und bewährter Rasensportspiele sowie ein WM-Planer (für Excel), der Euch durch dieses hoffentlich spannende Turnier begleitet, beleben Euren PC. Daneben stellen wir alle wichtigen Fußball-Neuerscheinungen vor, die sich noch 98 ihren Weg durch den Strafraum bannen werden.



Zum Abschluß bleibt noch zu berichten, daß es uns endlich gelungen ist, unseren lieben Kollegen Tom Schmidt in die Wüste zu schicken, und zwar in die Wüste von Arizona, Nevada, Texas und wo immer es sonst heiß hergeht im Spielemarkt der USA. Als unser höchst willkomener ständiger US-Korrespondent wird Tom künftig frühzeitig die Fährte aufnehmen, sobald sich wieder ein vielversprechendes PC-Spiel anschleicht.

Viel Spaß mit und ohne Fußball wünscht Euch
Euer Power Play Team

KOLUMNE

Halbwertszeit



Nichts ist älter als die Zeitung von Gestern. Dieser Spruch läßt sich langsam auch auf PC-Spiele übertragen. Zwar bleibt dank des Videoclips der Ärzte (Männer sind Schweine) Busenwunder Lara Croft allgegenwärtig, doch wer spielt Tomb Raider II überhaupt noch? Oder Wing Commander V? Oder Monkey Island III? Oder, noch schlimmer, kauft diese Titel JETZT noch jemand? Nö. Die Industrie stöhnt bereits, muß sie doch innerhalb weniger Wochen für genügend Absatz sorgen, um die hohen Entwicklungskosten und möglichst noch einen satten Gewinn einzufahren. Ein riskantes Geschäft, denn wenn der Verkauf nicht läuft, listet der Handel sie gnadenlos wieder aus. Es gibt schließlich genug Anwärter auf die Top 10. Und bei den Ego-Shootern wird die Situation noch dramatischer, weil die BPjS stets darum bemüht ist, brutale Spiele per Indizierung zu bannen. Und Indizierung bedeutet Werbeverbot. Werbeverbot bedeutet für uns wiederum Schreibverbot. Und oft läuft es wieder auf eine schnelle Auslistung des Handels hinaus. Spiele, die nicht mehr im Handel sind, werden nicht mehr gekauft, sondern nur noch raubkopiert. Ein Teufelskreis, würde TV-Kaiser sagen – und recht hätte er: Die mehrjährigen Entwicklungen der stetig aufwendigeren PC-Spiele lassen einerseits die Kosten explodieren, lange Ankündigungsphasen und eine arg kurze Marktpräsenz machen andererseits hohe Marketingaufwendungen nötig. Und Verkaufserfolge bleiben oft genug aus, selbst bei objektiv guten Produkten. Woran das liegt? Mal am Zeitgeist (Jump&Run? Igitt), mal am rasch wechselnden Publikums-Interesse (Echtzeit? Geil! Schon wieder Echtzeit? Wie öde!), dann an den vielen Neuerscheinungen, die sich gerade vor Weihnachten ballen (Oh no, ich kann mir nur zwei Spiele leisten), oft natürlich an mangelnder Produktqualität und gar nicht so selten an sich verspätenden Erscheinungsterminen (die Grafik ist doch von gestern...). Was kann die Industrie tun, um den radikal schmelzenden Halbwertszeiten Ihrer Spiele entgegenzuwirken? Die Überschwemmung mit unterdurchschnittlichen Spielen eindämmen, bei den Neuentwicklungen wieder mehr auf Langzeitmotivation achten (Civilization I + II plus Ergänzungen verkauften sich jahrelang) und vor allem nicht jedem Trend hinterherlaufen, sondern lieber einen eigenen aus der Taufe heben (jaja, das kostet natürlich mehr Gehirnschmalz). Falls die Industrie aber nicht umdenkt, werden Pleitewelle und Übernahmeschlachten die Branche noch stärker prägen.

Ralf Müller



[pipeline]



[direkt aus usa]





KKND 2 Seite 122

[test]



X-COM Interceptor

Seite 124

Deathtrap Dungeon

Seite 120



Commandos

Seite 128



[wettbewerb]

[hardware]

[support]

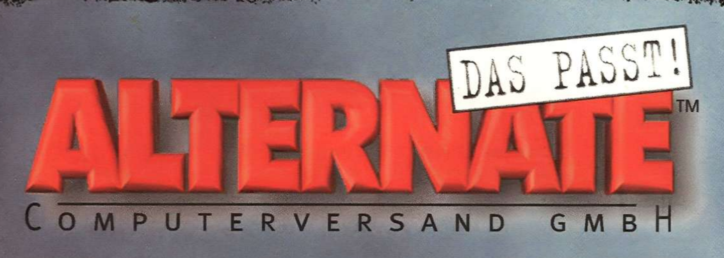
[titelthemen]



[rubriken]



PREISWERT + SCHNELL + ZUV



Bestelltelefon
06403-905010
Bestellfax
06403-905020

GRAFIKKARTEN

ELSA	MB / Chip	PCI	AGP
Winner 1000 T2D	2-E / Trio 64V2/DX	109,-	
Winner 2000 Office	4-SG / Permedia II	279,-	299,-
Winner 2000 Office	8-SG / Permedia II	359,-	399,-
Winner 2000 mit Video IN & OUT			
Victory Erazor	4-SG / RIVA 128	299,-	279,-
Speichererweiterung für Winner 2000 (4-SG)		99,-	

Diamond Viper

RIVA 128 - 4 MB RAM
PCI-Version
159,-
AGP-Version **169,-**

DIAMOND	MB / Chip	PCI	AGP
Stealth 4000	4-SG / Virge GX2		119,-
Stealth II	4-SG / Rend. Verite	169,-	
Fire GL 1000	8-SG / Perm.+ Glint	169,- L	
Fire GL 1000 pro	8-SG / Permedia II	319,-	339,-
Viper V330	4-SG / RIVA 128	159,-	169,-
Monster 3D	4-E / VooDoo	219,-	
Monster 3D / Spiele	4-E / VooDoo	269,-	
Monster 3D II OEM	8-E / VooDoo II	479,-	
Monster 3D II	8-E / VooDoo II	a.A. L	
Monster 3D II OEM	12-E / VooDoo II	a.A. L	
Monster 3D II	12-E / VooDoo II	a.A. L	
Monster 3D II XL	8-E / VooDoo II	a.A. L	
Monster 3D II XL	12-E / VooDoo II	a.A. L	

Monster 3D

VooDoo
4 MB EDO-RAM
219,-
inkl. Spiele **269,-**

Monster 3D II

VooDoo II
8 MB EDO-RAM
479,-

GUILLEMOT	MB / Chip	PCI	AGP
Maxi Gamer	4-E / VooDoo	229,-	
Maxi Graphics 128	4-SG / RIVA 128		299,-
Maxi Gamer 3D II	8-E / VooDoo II	a.A. L	
Maxi Gamer 3D II	12-E / VooDoo II	599,-	

MIRO	MB / Chip	PCI	AGP
HiScore 3D	6-E / VooDoo	369,-	
HiScore 3D II	12-E / VooDoo II	a.A. L	

MATROX	MB / Chip	PCI	AGP
Mystique OEM	4-SG / MGA 1164SG	129,-	
Mystique	4-SG / MGA 1164SG	149,-	
Speicher für Mystique		a.A. L	
Productiva OEM	4-SG / MGA G100		129,-
Productiva	4-SG / MGA G100		a.A. L
Productiva OEM	8-SD / MGA G100		149,-
Productiva	8-SD / MGA G100		a.A. L

Matrox Productiva

MGA G100 - 8 MB RAM
AGP-Version
149,-

	MB / Chip	PCI	AGP
Millennium II OEM	4-W / MGA 2164W	289,-	289,-
Millennium II	4-W / MGA 2164W	299,-	359,-
Millennium II OEM	8-W / MGA 2164W		a.A. L
Millennium II	8-W / MGA 2164W	469,-	a.A. L
Speicher für Millennium + Millennium II		a.A. L	
Matrox m3D	4-SD / PowerVR	129,-	
Rainbow Runner TV		269,-	
Rainbow Runner Studio für Mystique		329,- L	
Rainbow Runner Studio für Millennium II		439,- L	

GRAFIKKARTEN

ATI	MB / Chip	PCI	AGP
VideoCharger	2-E / Mach 64	79,-	
3D Charger	2-E / 3D Rage II	89,-	
3D Charger	4-E / 3D Rage II	109,-	119,-
3D XPRESSION+	4-SG / 3D Rage II	149,-	
X-PERT @Work	4-SG / 3D Rage Pro	159,-	169,-
X-PERT @Work	8-SG / 3D Rage Pro	209,-	219,-
X-PERT @Play / TV	4-SG / 3D Rage Pro	179,-	189,-
X-PERT @Play / TV	8-SG / 3D Rage Pro	229,-	239,-
Wonder / TV	4-SG / 3D Rage Pro	339,-	349,-
Wonder / TV	8-SG / 3D Rage Pro	389,-	419,-
Speichererweiterung für X-PERT (4-SG)			99,-
TV Tuner			189,-

ATI X-PERT @Work

3D Rage Pro
4 MB RAM
PCI-Version
159,-
AGP-Version **169,-**

HERCULES	MB / Chip	PCI	AGP
Terminator Video	2-E / Trio 64V+	79,-	
Terminator 64/3D	4-E / Virge 3D	119,-	
Terminator 128 GLH	8-SG / Trio 3D		149,- L
Terminator 2x/i	8-SG / intel i740		199,- L
Stingray 128	6-E / VooDoo Rush	329,-	
Stingray 128	8-E / VooDoo Rush	379,-	
Dynamite 3D/GL	4-SG / Perm.+ Glint	249,-	249,- L
Dynamite 3D/GL	8-SG / Perm.+ Glint	319,-	319,- L
Thriller 3D	4-SG / V2200TM	199,-	199,-
Thriller 3D	8-SG / V2200TM	379,-	379,-

Diverse	MB / Chip	PCI	AGP
VGA Trio	2-E / Trio 64V2/DX	69,-	
VGA 3DX	4-E / Virge/DX	89,-	
Voodoo 3Dfx	4-E / VooDoo	199,-	
C.Labs 3D Blaster	8-E / VooDoo II	459,-	
C.Labs 3D Blaster	12-E / VooDoo II	579,- L	
C.Labs 3D Blaster inkl. Spiele			
DESPERADO 3D	4-RD / Cirrus LR		99,-
ASUS V3000	4-SG / RIVA 128		219,-
ASUS V2740	8-SD / intel i740		219,-

MONITORE

BELINEA		Größe	DM
104010	MPR II	14" (34,5cm)	289,-
105035	MPR II	15" (34,5cm)	329,-
105080	TCO 95	15" (35,1cm)	449,-
105046	TCO 95	15" (34,8cm)	389,-
105076+Lautspr.	TCO 95	15" (34,7cm)	389,-
107020	TCO 95	17" (39,6cm)	629,-
107015	TCO 95	17" (40,6cm)	699,-
107060+Sounds.	TCO 95	17" (39cm)	719,-
107040	TCO 95	17" (39,6cm)	719,-
107035	TCO 95	17" (40,6cm)	849,-
107065+Sounds.	TCO 95	17" (39cm)	869,-
107050	TCO 95	17" (40,5cm)	889,-
106090	TCO 95	19" (45,3cm)	1.129,-

BELINEA 105035

15" Monitor
34,5 cm, MPR II
BlackMatrix
329,-

EIZO		Größe	DM
F35	TCO 95	15" (39cm)	849,-
F56	TCO 95	17" (45cm)	1.529,-
T57S	TCO 95	17" (45cm)	1.899,-
F67	TCO 95	19" (50cm)	2.099,-
T68	TCO 95	19" (50cm)	2.299,-

IIYAMA		Größe	DM
MF-8515G	MPR II	15" (39cm)	629,-
MF-8617T	TCO 95	17" (43cm)	1.099,-
MT-9017T	TCO 95	17" (43cm)	1.199,-
S901GT	TCO 95	19" (48,3cm)	1.749,-
S101GT	TCO 95	21" (53cm)	2.399,-
A101GT	TCO 95	21" (53cm)	2.499,-
S102GT	TCO 95	21" (53cm)	2.549,-
A102GT	TCO 95	21" (53cm)	2.599,-

Alle cm-Angaben für Bildschirmdiagonalen basieren auf Herstellerangaben und wurden zum Teil gerundet.

CPUs

CPU		normal	"boxed"
AMD-K6®	200 MHz	179,-	199,-
AMD-K6®	233 MHz	199,-	219,-
AMD-K6®	266 MHz	329,-	349,-
AMD-K6®	300 MHz	529,-	549,-
IBM/Cyrix 6x86MX™	200+	139,-	159,-
IBM/Cyrix 6x86MX™	233+	149,-	169,-
IBM/Cyrix 6x86MX™	266+	249,-	269,-
IBM/Cyrix 6x86MX™	300+	399,- L	419,- L

"boxed": Von uns verpackte CPU mit passendem Hightech-Lüfter und Wärmeleitpaste.

AMD-K6®

233 MHz
199,-
boxed **219,-**

ORIGINAL-INTEL		normal	"in-a-box"
Pentium®	200 MHz MMX™	219,- L	239,-
Pentium®	233 MHz MMX™	289,- L	309,-
Celeron®	266 MHz	369,-	a.A. L
Pentium® II	233 MHz	429,- L	459,-
Pentium® II	266 MHz	549,- L	579,-
Pentium® II	300 MHz	819,- L	849,-
Pentium® II	333 MHz	1.069,- L	1.099,-
Pentium® II	350 MHz	1.319,- L	1.349,-
Pentium® II	400 MHz	1.769,- L	1.799,-
Lüfter für Pentium® II bis 333 MHz			29,-
Lüfter für Pentium® II ab 350 MHz			39,-
Wärmeleitpaste für CPUs			5,-

INTEL Pentium® II

233 MHz
„in-a-box"
mit Hightech-Lüfter
459,-
normal **429,-**

"in-a-box": Original verpackte intel Pentium®-CPU mit Hightech-Lüfter und Echtheitszertifikat.
Wir sind autorisierter intel-Prozessor-Integrator.
Alle CPU-Preise sind Tagespreise!

RAM

SIMM	30-Pin mit Parity		DM
1 MB	60/70 ns		12,-
4 MB	60/70 ns		24,-
Adapter SIMM auf PS/2 Steckplatz, tief			9,-
PS/2	**72-Pin ohne Parity**	**FASTPAGE**	**EDO**
8 MB	60 ns	27,-	24,-
16 MB	60 ns	44,-	39,-
32 MB	60 ns	84,-	69,-
64 MB	60 ns		209,-
DIMM	**168-Pin (SD-RAM)**	**PC-100**	**PC-66**
32 MB	8/10 ns	129,-	74,-
64 MB	8/10 ns	239,-	169,-
128 MB	8/10 ns	449,-	349,-

SD-RAM 32 MB

168 Pin, 10 ns
PC-66 Version
74,-
PC-100 Version **129,-**

RAM-Preise sind Tagespreise!
NUR MARKENWARE! KEINE TOPLESS!

! PC-66 SD-RAM ist geeignet für Mainboards mit bis zu 66 MHz Bustakt, PC-100 für Boards mit bis zu 100 MHz. Wenn Sie weitere Fragen haben, rufen Sie uns einfach an.

MAINBOARDs

ASUS	Chip	ATX	AT
SP97V	SIS	179,-	169,-
SP98	SIS	219,-	
TXP4	TX	229,-	219,-
TX97-E	TX	249,-	229,-
P55T2P4S+2940UW	HX		499,-
P2E-B	PII-EX		269,- L
P2L97	PII-LX	299,-	289,-
P2L97S+2940UW	PII-LX	479,-	
P2L97DS+2940UW	PII-LX DUAL	729,-	
P2B	PII-BX	379,-	
P2BS+2940U2W	PII-BX	629,-	
P2B98DS+2940U2W	PII-BX DUAL	a.A. L	

Gigabyte 686 BX

ATX-Version
299,-

GIGABYTE	Chip	ATX	AT
586SG	SIS	179,-	169,-
586TX/3	TX	199,-	189,-
686LX	PII-LX	249,- L	249,-
686LX3	PII-LX	229,-	
686LX4	PII-LX	249,-	
686LX II	PII-LX DUAL	359,-	
686SLX+2940UW	PII-LX	419,-	
686DLX+2940UW	PII-LX DUAL	509,-	
686BX	PII-BX	299,-	

Gigabyte 586 SG

Abbildung: AT-Version
AT-Version
169,-
ATX-Version **179,-**

TYAN	Chip	ATX	AT
Trinity	VIA	259,-	
Tomcat IV	HX		299,-
Tomcat IV	HX DUAL		399,-
Turbo TX	TX	209,-	209,-
Cub	PII-EX	289,-	
Tiger	PII-LX	349,-	
Tiger	PII-LX DUAL	579,-	
Thunder+3940UW	PII-LX DUAL	819,-	
Tsunami	PII-BX	429,-	
Tiger 100	PII-BX DUAL	669,-	

IWILL	Chip	ATX	AT
XA100	ALI	199,-	
P55XU+2940U	TX	299,-	299,-
P55XUW+2940UW	TX	399,-	399,-
PIILD	PII-LX	259,-	
PIILS+2940UW	PII-LX	489,-	
BD100	PII-BX	359,-	
BS100+2940UW	PII-BX	659,- L	
DBS100+3940UW	PII-BX DUAL	959,-	
DBL100+2940U2W	PII-BX DUAL	1.199,- L	

A-TREND	Chip	ATX	AT
ATC-5020+	TX	159,-	

Zubehör	DM
TAG-RAM-Modul	29,-
Anschluß-Kit (ULTRA) SCSI (HD oder 25)	29,-
Anschluß-Kit (ULTRA) WIDE SCSI	49,-
PS/2 Maus Anschluß-Kit	19,-
ASUS oder IWILL USB-MIR Connector für TX	19,-
Spezial Lüfter für ASUS TX97 und GigaByte 586 TX/3	19,-

2940 / 3940 = Adaptec SCSI-Controller

TASTATUREN

Modell	Anschluß	DM
Home	DIN	24,-
Home	PS/2	29,-
Cherry G83-6105	DIN o. PS/2	44,-
Cherry G81-3000	DIN o. PS/2	69,-
Cherry G80-3000	DIN o. PS/2	109,-
Cherry G81-3504	USB	199,-
Cherry G81-3800 Infrarot	PS/2	229,-
Cherry G80-5000 Ergo	DIN o. PS/2	229,-
Microsoft Natural Keyboard	DIN u. PS/2	129,-

L = Zum Zeitpunkt der Drucklegung konnte die Verfügbarkeit dieser Produkte nicht sichergestellt werden.

BESTELLT – AM NÄCHSTEN TAG

Bestellungen bis 15.00 Uhr (außer externe Systeme) sind durch Zustellung über TRANS-O-FLEX-EXPRESS (gegen Aufpreis) am nächsten Tag bei Ihnen.





„ANBIETER DES JAHRES"

Auf der CeBIT 1998 kam es heraus: die Leser der „PC Direkt" haben uns wieder unter die Anbieter-TOP-10 gewählt. Wir sind der viertbeliebteste Anbieter überhaupt. Unter den Versandhäusern für PC-Komponenten und PC-Zubehör sind wir sogar die Nummer Eins.

PREISE OHNE WENN UND ABER

Von uns hören Sie keine Ausreden. Die in dieser Anzeige veröffentlichten Preise gelten – auch wenn die Ware knapp wird oder der Dollar steigt (Ausnahme: RAM und CPUs). Nennen Sie unseren Mitarbeitern bei einer Bestellung nur Titel und Ausgabe der Ihnen vorliegenden Zeitschrift.

EXTERNE SYSTEME

Bei allen SCSI- und IDE-Laufwerken, die einen externen Betrieb ermöglichen, geben wir den Preis für ein komplettes System an (siehe Spalte „extern"). Auf Wunsch liefern wir auch frei konfigurierbare externe Systeme, z.B. mit mehreren Laufwerken in einem SCSI-Gehäuse.

STORAGE-IN-THE-BOX

Mit unserem „storage-in-the-box"-System wird der Einbau von Massenspeichern zum Kinderspiel. Für nur DM 20,- Aufpreis (UW-SCSI DM 40,-) liefern wir ein internes SCSI- oder IDE-Laufwerk komplett mit allen Einbaumaterialien, Kabeln, Software, Schrauben und einer Einbauanleitung.

AUSGELIEFERT!**

**sofern ab Lager lieferbar



FÜR HÄNDLER

Nur HÄNDLER wenden sich bitte mit Gewerbenachweis an: WAVE Computer Fax: 0 64 03 - 90 50 70

ERLÄSSIG + BIS 21.00 UHR-

Bestelltelefon
06403-905010

Bestellfax
06403-905020



CD-ROM

Intern Boxed +20,-

Speed	ATAPI	intern	extern
20x	Lite On LTN 202A	99,-	299,-
24x	Lite On LTN 242F	109,-	309,-
24x	Pioneer DR-A01 Slot-In	109,- L	309,- L
24x	Toshiba XM 6102B	129,-	329,-
24x	TEAC CD524E	129,-	329,-
32x	Lite On LTN 301	119,-	319,-
32x	Mitsumi FX 320	109,-	
32x	Pioneer DR-544	119,-	319,-
32x	Pioneer DR-504 Slot-In	129,-	329,-
32x	Pioneer DR-A04 Slot-In	a.A. L	a.A. L
32x	Toshiba XM 6202B	139,-	339,-
32x	TEAC CD532E	149,-	349,-
34x	Asus CD-S340	149,-	349,-

Externe ATAPI-Versionen werden mit allen Kabeln und Software zum Anschluß an die parallele Schnittstelle ausgeliefert!

Mitsumi FX 320



32-fach
ATAPI intern
109,-

Speed	SCSI	intern	extern
12x	CyberDrive 12XS	99,-	249,-
24x	CyberDrive 24XS	149,-	299,-
32x	TEAC 532S	189,-	339,-
32x	Toshiba XM 6201B	199,-	349,-
32x	Pioneer DR-566	179,-	329,-
32x	Pioneer DR-506 Slot-In	189,-	339,-
32x	Pioneer DR-U06 Slot-In	209,-	359,-
32x	Plextor PX32 TSI	249,-	399,-
32x	Plextor PX32 CSI (Caddy)	369,-	519,-

Externe SCSI-Versionen im CD-ROM CASE mit Audio-Ausgang.

Speed	ATAPI-Wechsler		intern
8x	TEAC CD68E	(6-fach Wechsler)	149,-
16x	Nakamichi MJ5.16A	(5-fach Wechsler)	319,-

Speed	SCSI-Wechsler		intern	extern
4x	CD-Changer 54SE	(5-fach)		99,-
16x	Nakamichi MJ5.16S	(5-fach)	399,-	549,-

CD-Changer 54SE

4-fach Speed
5-fach Wechsler
SCSI extern
99,-

MOD

Intern Boxed +20,-

3,5" 230 MB			intern	extern
Olympus		SCSI	499,-*	
Olympus		SCSI u. Par.		499,-*
Disc	128 o. 230 MB	1/10 St. je	12,-/	11,-

3,5" 640 MB			intern	extern
Fujitsu MCB3064-28		SCSI	749,- L	899,- L
Fujitsu/Philips Galaxy		SCSI		849,-*
Fujitsu/Philips Galaxy		SCSI u. Par.		899,-*
Disc	540 o. 640 MB	1/10 St. je	29,-/	27,-
Disc Limdow	540 o. 640 MB	1/5 St. je	49,-/	46,-
Disc für Linsenreinigung				109,-

PHASE-Changer		intern	
TEAC 650 MB ATAPI mit integriertem 8xCD-ROM		199,-	
650 MB Medium	1/5 St. je	49,-/	46,-

TEAC 650 MB

PHASE-Changer
ATAPI intern
199,-

Der PHASE-Changer ist das ideale Laufwerk für günstiges und sicheres Speichern großer Datenmengen. Obendrein läßt es sich auch als CD-ROM-Laufwerk verwenden.

CD-RECORDER

Intern Boxed +20,-

Speed	ATAPI	intern
2/8x	Mitsumi CR2801TE	499,-
4/6x	Yamaha CDR401	789,- L

Mitsumi CR2801TE



2x/8x Speed
ATAPI intern
499,-

Speed	SCSI	intern	extern
4/6x	Yamaha CDR400T	779,-	929,-
4/6x	Yamaha CDR400C (Caddy)	a.A. L	a.A. L
4/8x	Panasonic CW7502B	699,-	849,-
4/8x	Sony CDU948S	719,-	869,-
4/12x	TEAC CD-R55S	729,-	879,-
4/12x	Plextor PX-R 412C (Caddy)	799,-	949,-

Software	System	DM
NERO 3.x	(WIN, WIN 95, NT)	29,-
WinOnCD togo 4.0	(WIN 95, NT)	39,-
WinOnCD 3.0 (OEM)	Nur mit CD-Recorder!	49,-
WinOnCD 3.5 (OEM)	Nur mit CD-Recorder!	99,-
GEAR 4.x MM	(WIN 95, NT)	39,-
Easy CD Pro 2.11 + DirCD	(WIN 95, NT)	39,- L
Easy CD Creator Deluxe	(WIN 95, NT)	199,-

Zubehör	DM
CD-Recorder KIT (Contr. Kabel, Software GEAR MM)	79,-
CD-Recorder PEN (Filzschreiber)	5,-
CD-Caddy	6,90
CD-Labeler-Kit NEATO (inkl. SW f. PC+MAC, 30 Labels)	59,-
CD-Labeler-Kit NEATO (inkl. SW f. PC+MAC, 100 Labels)	69,-
CD-Labels 100 St. (weiß, gold, silber oder gemischt)	29,-
LaBelle CD LabelerKit (SW f. PC+MAC, 50 Labels)	49,-
CD-Labels für LaBelle - Laser (100 Labels)	29,-
CD-Labels für LaBelle - Tinte (100 Labels)	39,-

CD-ROHLINGE mit Box ab	10 St.	50 St.	100 St.
Diverse (silber-blau)	2,69	2,59	2,49
Fuji blank	2,79	2,69	2,59
Fuji	2,99	2,89	2,79
Philips, TDK	3,49	3,39	3,29
Kodak, Kodak blank	3,49	3,39	3,29
Verbatim, Verbatim blank	3,59	3,49	3,39

CD-REWRITABLE

Intern Boxed +20,-

Speed	ATAPI, PARALLEL		intern	extern
2/2/6x	Philips CDD 3610	ATAPI	599,-	
2/2/6x	HP 7200i	ATAPI	689,-	
2/2/6x	HP 7200e	Parallel		869,-
2/4/6x	Yamaha 4001	ATAPI	799,- L	

Speed	SCSI	intern	extern
2/2/6x	Yamaha CDRW2260T	a.A. L	a.A. L
2/2/6x	Philips CDD3600	679,-	829,-
2/2/6x	Ricoh MP6200S	679,-	829,-
2/4/6x	Yamaha CDRW4260	949,-	1.099,-
CDRW-Medium	1/10 St. je	29,-/	27,-

PHILIPS CDD 3610

2/2/6x
ATAPI intern
599,-

DVD

Intern Boxed +20,-

Speed	ATAPI	DM
24x	Philips DRD5200	339,-

DAT-STREAMER

Intern Boxed +20,-

Modell			intern	extern
Seagate 4322	2- 4 GB	(max.)	599,-	749,-
Seagate 4326	4-16 GB	(max.)	799,-	949,-
DAT-Band	90m	1/10 St. je	7,40/	6,90
DAT-Band	120m	1/10 St. je	21,-/	19,-
DAT-Band	125m	1/5 St. je	52,-/	49,-
DAT-Reinigungsband				14,90
Seagate ARCADA Backupsoftware (D/W/W95)				99,-

E-IDE FESTPLATTEN

Intern Boxed +20,-

IBM	MB	ms/Cache/UPM	DM
DHEA34331	4.330	9/ 512/5.400	359,-
DHEA36480	6.480	9/ 512/5.400	389,-
DHEA38451	8.400	9/ 512/5.400	519,-
DTTA-Serie	4.300 - 16.800		a.A.

SEAGATE	MB	ms/Cache/UPM	DM
32122A	2.122	12/ 128/4.500	259,-
32520A	2.520	12/ 256/5.400	289,-
32532A	2.557	12/ 128/4.500	279,-
33232A	3.232	12/ 128/4.500	289,-
34321A	4.321	11/ 128/5.400	339,-
34342A	4.342	12/ 128/4.500	329,-
34520A	4.520	9/ 512/7.200	469,-
36531A	6.530	10/ 128/5.400	419,-
36530A	6.530	12/ 128/4.500	559,-
38641A	8.606	10/ 128/5.400	599,-
39140A	9.140	9/ 512/7.200	769,-

SEAGATE 2.9 GB

Elite 5.25"
SCSI intern
199,-

QUANTUM		MB	ms/Cache/UPM	DM
Bigfoot Cy	5,25"	2.111	12/ 128/3.600	249,-
Bigfoot Cy	5,25"	6.510	12/ 128/3.600	379,-
Bigfoot TX	5,25"	4.018	12/ 128/4.000	329,-
Bigfoot TX	5,25"	6.028	12/ 128/4.000	399,-
Bigfoot TX	5,25"	8.037	12/ 128/4.000	499,-
Bigfoot TX	5,25"	12.100	12/ 128/4.000	709,-
Fireball SE		2.111	9/ 128/5.400	289,-
Fireball SE		3.228	9/ 128/5.400	309,-
Fireball SE		4.310	9/ 128/5.400	349,-
Fireball SE		6.448	9/ 128/5.400	529,-
Fireball SE		8.455	9/ 128/5.400	659,-

MICROPOLIS	MB	ms/Cache/UPM	DM
4550	5.000	10/ 256/5.200	329,-

MICROPOLIS 5 GB

4550
E-IDE intern
329,-

FUJITSU	MB	ms/Cache/UPM	DM
MPB3021	2.160	10/ 256/5.400	279,-
MPB3032	3.240	10/ 256/5.400	299,-
MPB3043	4.320	10/ 256/5.400	349,-
MPB3052	5.240	10/ 256/5.400	419,-
MPB3064	6.400	10/ 256/5.400	449,-

WD	MB	ms/Cache/UPM	DM
WDAC22500	2.500	11/ 256/5.400	289,-
WDAC23200	3.200	11/ 256/5.400	319,-
WDAC24300	4.300	9/ 256/5.400	349,-
WDAC35100	5.100	11/ 256/5.400	419,-
WDAC36400	6.400	9/ 256/5.400	449,-
WDAC38400	8.400	9/ 256/5.400	749,- L

MAXTOR	MB	ms/Cache/UPM	DM
90288D2	2.880	9/ 256/5.400	289,-
83240D	3.240	10/ 256/5.200	309,-
90432D3	4.320	9/ 256/5.400	349,-
84320D4	4.320	10/ 256/5.200	339,-
85250D6	5.250	10/ 256/5.200	399,-
90576D4	5.760	9/ 256/5.400	419,-
86480D6	6.400	10/ 256/5.200	429,-
87000D8	7.000	10/ 256/5.200	529,-
88400D8	8.400	10/ 256/5.200	599,-
90840D6	8.400	9/ 256/5.400	629,- L
91152D8	11.500	10/ 256/5.400	839,-

Alle E-IDE Festplatten extern lieferbar. Aufpreis DM 200,-

Festplattenzubehör (Wechselrahmen, Terminatoren, Lüfter) lieferbar. Weitere Infos gibt es am Bestelltelefon oder im Internet (www.alternate.de).

FLOPPY-STREAMER

IOMEGA			intern	extern
DITTO	2 GB	(max.)	219,-	319,-
DITTO MAX	7 GB	(max.)	299,-	379,-
DITTO MAX Pro	10 GB	(max.)	399,-	519,-
Travan Band	2 GB	1/10 St. je	34,-/	31,- L
DITTO MAX Band	7 GB	1/5 St. je	59,-/	56,-
DITTO MAX Band	10 GB	1/5 St. je	74,-/	69,-

U-SCSI FESTPLATTEN

Intern Boxed +20,-

QUANTUM	MB	ms/Cache/UPM	intern	extern
Fireball SE	2.111	9/ 512/5.400	369,-	519,-
Fireball SE	3.228	9/ 512/5.400	429,-	579,-
Fireball SE	4.310	9/ 512/5.400	509,-	659,-
Fireball SE	6.448	9/ 512/5.400	739,-	889,-
Fireball SE	8.455	9/ 512/5.400	949,-	1.099,-
Atlas II	4.550	8/ 512/7.200	799,-	949,-
Atlas II	9.100	8/1.024/7.200	1.569,-	1.719,-
Atlas III	9.100	8/1.024/7.200	a.A. L	a.A. L
Viking II	4.550	8/ 512/7.200	849,- L	999,- L
Viking II	9.100	8/ 512/7.200	a.A. L	a.A. L

IBM	MB	ms/Cache/UPM	intern	extern
DORS	2.160	8/ 448/5.400	329,-	479,-
DCAS	2.160	8/ 448/5.400	369,- L	519,- L
DCAS	4.330	8/ 448/5.400	499,-	649,-
DDRS	4.560	7/ 512/7.200	639,-	789,-
DDRS	9.130	7/ 512/7.200	1.299,-	1.449,-
DCHS	4.550	7/ 512/7.200	719,-	869,-
DCHS	9.100	8/ 512/7.200	1.329,-	1.479,-
DGHS	9.100	6/1.024/7.200	1.549,-	1.699,-

IBM 2.1 GB

DORS
U-SCSI intern
329,-

SEAGATE	MB	ms/Cache/UPM	intern	extern
Elite 5.25" SCSI	2.912	10/ 512/ 5.400	199,-	389,-
Hawk	4.550	9/ 512/ 7.200	559,-	709,-
Barracuda	9.170	10/ 512/ 7.200	1.449,-	1.599,-
Cheetah	4.550	8/ 512/10.000	999,-	1.149,-
Cheetah	9.100	8/ 512/10.000	1.849,- L	1.999,- L

MICROPOLIS	MB	ms/Cache/UPM	intern	extern
4743	4.300	10/ 512/5.400	399,-	549,-
4341	4.100	8/ 512/7.200	429,- L	579,- L
4343	4.300	8/ 512/7.200	449,-	599,-
4345	4.550	8/ 512/7.200	479,-	629,-
4345 AV	4.550	8/2.048/7.200	799,-	949,-
3391	9.100	8/ 512/7.200	899,-	1.049,-
3391 AV	9.100	8/2.048/7.200	1.199,-	1.349,-

FUJITSU	MB	ms/Cache/UPM	intern	extern
2949SY	9.100	9/ 512/7.200	999,-	1.149,-

MICROPOLIS

Abb. 4345

	U-SCSI	UW-SCSI
4.3 GB	399,-	

10 ms, 5.400 UPM





7,9 ms, 7.200 UPM

UW-SCSI FESTPLATTEN

Intern Boxed +40,-

IBM	MB	ms/Cache/UPM	intern	extern
DFHS(WIDE)	2.255	8/ 512/ 7.200	399,-	649,-
DCAS	2.160	8/ 448/ 5.400	349,-	599,-
DCAS	4.330	8/ 448/ 5.400	529,-	779,-
DDRS	4.560	7/ 512/ 7.200	649,-	899,-
DDRS	9.130	7/ 512/ 7.200	1.299,-	1.549,-
DCHS	4.550	7/ 512/ 7.200	739,-	989,-
DCHS	9.100	8/ 512/ 7.200	1.299,-	1.549,-
DGHS	9.100	6/1.024/ 7.200	1.699,-	1.949,-
DGVS	9.100	6/1.024/10.000	1.899,-	2.149,-

SEAGATE	MB	ms/Cache/UPM	intern	extern
Barracuda	9.170	10/ 512/ 7.200	1.449,-	1.699,-

MICROPOLIS	MB	ms/Cache/UPM	intern	extern
4341	4.100	8/ 512/7.200	449,- L	699,- L
4345	4.550	8/ 512/7.200	499,-	749,-
4345 AV	4.550	8/2.048/7.200	699,-	949,-
3391	9.100	8/ 512/7.200	999,-	1.249,-

L = Zum Zeitpunkt der Drucklegung konnte die Verfügbarkeit dieser Produkte nicht sichergestellt werden.

* inkl. 1 Medium



FÜR HÄNDLER
Nur HÄNDLER wenden sich bitte mit Gewerbenachweis an: WAVE Computer
Fax: 0 64 03 - 90 50 70



Die CD im Überblick

SEVEN KINGDOMS MISSION-PACK

Seven Kingdoms ist ja für den Power Play Leser kein unbekanntes Thema mehr. Und was ist dann das hier? Kein Demo? Sondern ein Mission-Pack!? Die Hintergrundstory ist, daß die Entwickler von Enlight Software nach dem ersten Achtungserfolg gerne noch eins drauflegen wollten. Sie erschufen also noch ein Terrainset, Schnee und Eis, erweckten drei neue Völker zum Leben, Zulu, Inder und Ägypter, und ließen sich über ein Dutzend neuer Missionen einfallen, verteilt auf alle Schwierigkeitsgrade vom Einsteigerprinz bis zum Profikönig. Das ganze heißt „Ancient Adversaries" und wird die bisherige Vollversion von Seven Kingdoms in den Regalen der Spieleläden ablösen. Und jetzt kommts: Typische Power Play Leser, zumindest diejenigen unter Euch, die sich für Strategie erwärmen können, besitzen das Echtzeitsiebenkönigsspiel bereits. Müßt Ihr Euch jetzt eine neue Vollversion kaufen, um in den Genuß der neuen Features zu kommen? Natürlich nicht! Ihr wißt doch, daß wir alles für Euch tun, das in unserer Macht steht und deshalb die zusätzlichen Missionen und die erweiterten Eigenschaften feinsäuberlich in eine selbstentpackende Datei wickeln lassen, um es Euch auf unserer Cover-CD zu präsentieren. Umsonst und gratis. Sobald Ihr die Exe startet, installiert sie alles Notwendige in das bestehende Spieleverzeichnis, ohne von Euch weitere Entscheidungen zu verlangen oder etwas zu verändern, und macht aus Eurem Seven Kingdoms die neueste Version. Vergeßt aber nicht, zum Spielen die Original-CD einzulegen! Viel Spaß!

CPU: P90 MHZ, RAM: 16 MB, Grafik: SVGA, CD-ROM 4x





Frisch auf ans Werk: Die Seven-Kingdoms-Missionen von unserer CD konfrontieren Euch mit neuen Schauplätzen und Rassen

DEMOS

Demos	Größe
Exclusiv: Seven Kingdoms Mission Pack	1,0 MB*
Nightmare Creatures	6,4 MB*
Commanche Gold	16,6 MB*
Incoming	74,1 MB*
Monster Truck Madness 2	39,7 MB*
N.I.C.E. 2	24,8 MB*
Panzer Commander	38,6 MB*
Vangers	79,5 MB*
Quest for Glory 5	70,0 MB*
Sanitarium	76,1 MB*
X-Com Interceptor	47,7 MB*

* „Größe" gibt den belegten Platz auf der Festplatte an, nicht die Größe auf der CD

VIDEOS

- **Pizza Syndicate**
- **The longest Journey**

Papier einfach längs der gestrichelten Linie ausschneiden, an den Kanten falzen – und fertig ist das CD-Cover für die Jewelcase. Leere Plastikboxen gibt´s in jeder gutsortierten Musik- oder Elektroabteilung.



Nightmare Creatures

Ihr müßt Euch mit Zombies, Werwölfen etc. im London des 19. Jahrhunderts herumschlagen.

CPU: P166 MHZ MMX, RAM: 16 MB, Grafik: SVGA, V2, CD-ROM: 8x



N.I.C.E. 2

Endlich rückt Magic Bytes Action-Renner in greifbare Nähe. Mit der Demo dürft Ihr schon mal Blut respektive Öl lecken.

CPU: P200 MHZ MMX, RAM: 32 MB, Grafik: 3D, V2, CD-ROM 8x



Panzer Commander

SSIs Ausflug in die Action-Welt. Als Panzerfahrer durch Europa brausen...

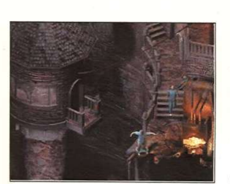
CPU: P166 MHZ MMX, RAM: 16 MB, Grafik: SVGA, V2, CD-ROM 6x



Quest for Glory 5

Endlich steht die neueste Quest vor der Tür. Ob Sierras intensive Kooperation mit den Spielern wohl erfolgreich war?

CPU: P133 MHZ, RAM: 16 MB, Grafik: SVGA, CD-ROM 6x



Sanitarium

Eine gar seltsame Atmosphäre zeichnet „Sanitarium" aus. Macht Euch auf einen bizarren Trip durch die erste der insgesamt neun Episoden gefaßt!

CPU: P133 MHZ, RAM: 32 MB, Grafik: SVGA, CD-ROM 6x



X-Com Interceptor!

Sie sind wieder da! Die Aliens geben nicht auf. Diesmal könnt ihr sie direkt aus dem All pusten. Heiße Raumgefechte in WC-Manier.

CPU: P166 MHZ, RAM: 16 MB, Grafik: SVGA, CD-ROM 8x

AUSSERDEM DEMOS VON:

- Comanche Gold
- Incoming
- Monster Truck Madness 2
- Vangers

POWER PLAY

Die CD zur Ausgabe 7/98

- Exklusiv: 7 Kingdoms Mission Pack
- Nightmare Creatures
- Comanche Gold
- Incoming
- Monster Truck Madness 2
- N.I.C.E. 2
- Panzer Commander
- Vangers
- Quest for Glory 5
- Sanitarium
- X-Com Interceptor

POWER PLAY CD 7/98

[demos]

- Exklusiv: 7 Kingdoms Mission
- Nightmare Creatures
- Comanche Gold
- Incoming
- Monster Truck Madness 2
- N.I.C.E. 2
- Panzer Commander
- Vangers
- Quest for Glory 5
- Sanitarium
- X-Com Interceptor

[updates]

- Age of Empires
- Evolution
- Flight Unlimited 01 - 04
- Flight Unlimited 02 - 04
- Flight Unlimited 03 - 04
- Lords of Magic 2.0
- Lords of Magic 2.2
- M1 Tank Platoon 1.1
- StarCraft 1.01
- Starship Titanic 3Dfx-Bugfix
- Starship Titanic Cyrix-Patch

[tools]

- NEU: DirectX 5.2 - Systemtreiber
- WinZip 6.3 - Packer
- Video f. Win. - Video-Player
- Diverse Virenscanner:
  - F-Prot
  - McAffee Win95
  - McAffee DOS
  - McAffee WEB
- Aktuelle ELSA-Treiber
- Hex Workshop 32
- Glide 2.43 (3Dfx Treiber)

[Videos]

- Pizza Syndicate
- The longest Journey

[online]

- CompuServe - Provider
- WinCim - Online-Tool
- T-Online - Provider

POWER PLAY CD 7/98





INFO

Habt Ihr mit der **POWER-PLAY-CD** irgendwelche Schwierigkeiten, hilft Euch ein Klick auf diesen Button weiter. Hier findet Ihr nicht nur eventuelle Problemlösungen, sondern auch eine Telefonnummer oder eMail-Adresse, an die Ihr Euch notfalls wenden könnt. Ebenfalls in diesem Textfile befinden sich das Impressum der CD und die nie gelesenen, aber sehr wichtigen Bestimmungen zum Nutzungsrecht.

INSTALLATION

Die Bedienung unseres CD-Menüs ist denkbar einfach! Zum Wechseln der Seite oder zur Installation einer Demo/eines Tools genügt ein Doppel-Mausklick auf den entsprechenden Button. Ist es notwendig ein Programm auf die Festplatte zu kopieren, wird durch den Klick darauf der Windows-Explorer gestartet. Hier kann es zu Störungen kommen, wenn Ihr Windows in einem „exotischen" Verzeichnis oder nicht auf Laufwerk „C" installiert habt. Erkannt werden die Verzeichnisse: WINDOWS, WIN und WIN95. Die CD selbst läuft zwar auf allen Rechnern, die mindestens ein Quad-Speed-CD-ROM (erhebliche Ladezeiten!) haben, aber für die meisten Demos wird laut Hersteller mindestens ein Pentium mit 90 MHz, 16 MB RAM, einer 2-MByte-SVGA-Karte und einem 8-fach-CD-ROM benötigt. Besser wäre ein Pentium 133 mit 32 MB RAM, einer 4-MByte-SVGA-Karte und einem 12fach-CD-ROM. Außerdem verlangen bereits gut 50% aller Spiele-Demos nach einer 3Dfx-Karte! Das Menü selbst hat eine Farbtiefe von 24 bit und eine standardmäßige Auflösung von 800 x 600. Wird es mit weniger als 65 000 Farben (16 bit) gestartet, läuft es technisch zwar einwandfrei, aber die Farbdarstellung ist dann sehr grob und verfälscht. Das Menü kann in allen Auflösungen ab 800 x 600 genutzt werden. Die CD an sich ist ohne Installation lauffähig. Die meisten Demos müssen jedoch installiert werden. Da so gut wie alle Applikationen der CD für Win95 ausgelegt sind, müssen für die Installation alle anderen Anwendungen – also auch das Menü – beendet werden. Ist das nötig, erfolgt es automatisch, d.h., es ist keine Fehlfunktion, wenn das Menü nach dem Aufruf einer Demo oder eines Tools „verschwunden" ist! Unter Win95 erfolgt nach Einlegen der CD der Autostart. Die Ladezeiten der Seiten sind so kurz wie möglich gehalten, hängen aber stark von der Geschwindigkeit des CD-ROM-Laufwerks ab (bei 12-fach unter 3 Sekunden).

PATCHES

Spiele machen oft Probleme, doch dafür gibt es die Updates und Patches auf unserer CD. In diesem Monat machen folgende Patches Eure Spiele flott:

- Age of Empires – Update
- Evolution – Update
- Flight Unlimited – Upd.01-04
- Flight Unlimited – Upd.02-04
- Flight Unlimited – Upd.03-04
- Lords of Magic – Update 2.0
- Lords of Magic – Update 2.2
- M1 Tank Platoon – Update 1.1
- StarCraft – Update 1.01
- Starship Titanic – 3Dfx-Bugfix
- Starship Titanic – Cyrix-Patch

ONLINE

- CompuServe – Provider
- WinCim – Online-Tool
- T-Online – Provider

TOOLS

- NEU: DirectX 5.2 – Systemtreiber
- WinZip 6.3 – Packer
- Video f. Win. – Video-Treiber
- Diverse Virenscanner:
  - F/WIN – DOS
  - McAffee WIN95
  - McAffee WIN 3.x
  - McAffee WEB
- Aktuelle ELSA-Treiber
- Hex-Workshop 32 – Editor
- Glide 2.43 – 3Dfx Treiber



Grüße von Herrn Bismarck...

Fighting Steel

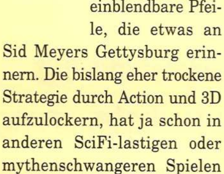
See-Elefanten

Die große Zeit der Seeschlachten ist schon eine ganze Weile vorbei. So malerisch wie in der Ära der stolzen Segelschiffe wird es sowieso nie mehr. Die mächtigen Schlachtschiffe des



Maschinen voll, Feuer frei

Ersten und Zweiten Weltkriegs üben wegen ihrer immensen Feuerkraft und meterdicken Panzerung einen besonderen Reiz auf Spieler und Spieldesigner aus. Auch die Schlachtenschmiede von SSI hat sich – zum wiederholten Mal – davon inspirieren lassen und bringt zum Jahresende ihre neueste Vision von Seekriegsführung auf die heimischen Bildschirme. Anders als in bisherigen Simulationen bekommen wir diesmal volle 3D/3Dfx-Unterstützung und detailreiche Animationen. Die Flotten der damals vier größten Seekriegsnationen – USA, Japan, Deutschland und England – stehen für Einzel- oder Geschwadergefechte im Atlantik und Pazifik zur Verfügung. Die eigenen und gegnerischen Schlachtkreuzer in dreidimensionaler Ansicht statt als schematische Icons durch den Ozean pflügen zu sehen, schafft einfach mehr Atmosphäre. Zur strategischen Übersicht dienen einblendbare Pfeile, die etwas an Sid Meyers Gettysburg erinnern. Die bislang eher trockene Strategie durch Action und 3D aufzulockern, hat ja schon in anderen SciFi-lastigen oder mythenschwangeren Spielen funktioniert, also wird es auch passionierten Feierabendadmirälen zu verstärktem Spielspaß verhelfen. *fe*



Fighting Steel
Hersteller
SSI
Genre
Strategie
Erscheinen geplant
Ende '98

Insel des Grauens

Vortech

Mit Hilfe der Grafikengine 3DGE von Twilight3d realisieren die Entwickler von Exodite Dimensions ein Spiel namens „Vortech“, in dem eine mysteriöse Insel, die auf einmal wie aus dem Nichts im Ozean auftaucht, den Ausgangspunkt für dieses Action-Adventure bildet. Als ein Erkundungstrupp von seltsamen Kreaturen regelrecht abgeschlachtet wird, liegt es nun am Spieler, der in die Rolle eines Mitgliedes einer Spezialeinheit schlüpft, diese Greueltat zu untersuchen. Der Protagonist wird ein riesiges Areal mit Sümpfen, Gebirge, Wüstengegenden, Schlössern, Lagerhallen, Abwässerkanälen et cetera durchkämmen, ist Naturgewalten wie etwa Erdbeben, Gewittern, Sand- und Schneestürmen ausgeliefert und muß mit einem martialischen Instrumentarium



Dies ist nur einer der Gegner in „Vortech“

agressiven Geschöpfen den Garaus machen. Zudem können Puzzles gelöst werden, um beispielsweise eine neue Waffe zu erhalten. Durch Cut-Scenes wollen die Programmierer die Handlung weiter vorantreiben und außerdem sollen gleich vier verschiedene Spielmodi die Multiplayer-Junkies beglücken. *cis*

Vortech
Genre
3D-Action
Hersteller
Exodite Dimensions
Erscheinen geplant
k.A.

Es darf geballert werden

Gore

Frohe Kunde für Ego-Shooter-Fans: Die Softwareschmiede



Gore: Neue Konkurrenz für id & Co.?

4D Rulers wird schießwütigen Gamern „Gore“ kredenzen. Ein düsteres Leveldesign, furchterregende und außerordentlich intelligente Monster, sowie extrem realistische, lebensechte Bewegungsabläufe (die Kreaturen können sich umschauen etc.) der Polygon-Charaktere sollen den Zocker in den Bann ziehen. Fügt der Spieler einem Gegner Schaden zu, so sollen die Auswirkungen grafisch ebenfalls dargestellt werden. Darüber hinaus wollen die Programmierer dem Titel ein cooles Waffenarsenal (inklusive Nachladefunktion), Puzzles, 3Dfx-Unterstützung und Multiplayer-Optionen spendieren. Wir harren gespannt der Dinge, die da kommen werden... *cis*

Gore
Genre
Action
Hersteller
4D Rulers
Erscheinen geplant
1. Quartal '99

People's General

Volks-Strategie

Basierend auf der Engine und Spielmechanik des erfolgreichen Panzer-Vorgängers gestattet uns SSI schon bald einen Ausblick auf ein fiktives nächstes Jahrhundert, in dem ein aggressives China die Schwäche des zerfallenen Sovjet-Imperiums ausnutzt, um die mineralischen Reichtümer Sibiriens an sich zu reißen. Das verschafft uns das Vergnügen, zwei Kampagnen – eine für die Chinesen, die andere für das russisch-amerikanische Bündnis – durchspielen zu können. Die Waffensysteme, die dabei zum Einsatz kommen, sind entsprechend zukunftsorientiert. Im „Prototyp-Modus" dürfen sogar neue Waffen erforscht und zu ganz persönlichen Einheiten zusammengebaut werden. Die Schauplätze unseres futuristisch-militärischen Wirkens reichen von den schwülen Dschungeln Malaysias bis zu den lebensfeindlich kargen Tundrasteppen Nordsibiriens. Nicht nur Tanks, sondern auch Raketen, intelligente Flugkörper, weitreichende ballistische Artillerie und hochentwickelte Helikopter formen über 200 verschiedene Kampfgruppen aus 19 Nationen. Die SSI-typische runde Präsentation, das von den Panzer Generälen bewährte Karriere- und Auszeichnungssystem und vollständige Multiplayerunterstützung für bis zu vier Teilnehmer lassen einen neuen Spielehit vermuten. *fe*



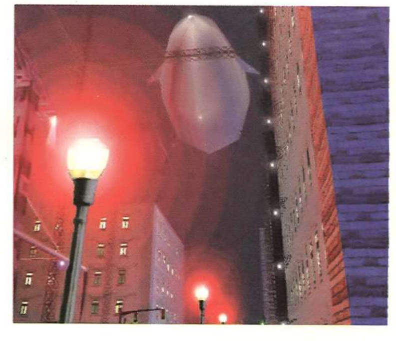
Fotorealistische Hexfeldlandschaften...

People's General
Hersteller
SSi
Genre
Echtzeit-Strategie
Erscheinen geplant
Ende '98

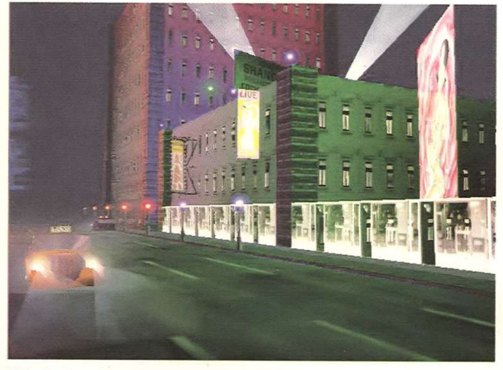
Metro-Police

Crime-Story

Die Welt von Fritz Langs Filmklassiker Metropolis gibt den Hintergrund für ein kommendes Cop-Adventure von Virtual Excitement ab, in dem der Spieler in der Rolle eines Großstadtbullen das wild wuchernde Verbrechen bekämpfen und sich selbst damit einen Weg aus den lichtlosen Tiefen in die obersten, sonnenbeschienenen Stockwerke der Megastadt verdienen muß. 50 nichtlinear angeordnete Missionen oder Fälle habt Ihr im Durchschnitt zu lösen, bis dieses Ziel erreicht ist. Nicht nur der Detektivstory, sondern auch der ausgefeilten Grafik – mit berauschenden Lichteffekten – wegen erinnert uns das durchaus ein wenig an Blade Runner. Die Unterschiede sind aber augenfällig. Keine Schwebeautos, sondern Vehikel im Stil der zwanziger Jahre und öffentliche Omnibus-Zeppeline bringen den Helden an den nächsten Einsatzort oder zu einer dunklen Spelunke, wo ihm zwielichtige Informanten heiße Tips und illegale Waffen verkaufen. Die potentiellen Gegner sind auch keine Hi-Tech-Androiden, sondern knallharte Burschen in der Tradition von Al Capone. Bei allen gesetzwidrigen Taten ist abzuwägen, wieviel Insubordination die Vorgesetzten noch durchgehen lassen, was man tun muß, um das Vertrauen wichtiger Unterweltpersönlichkeiten zu erhalten, und ob man es sich leisten kann, potentielle Feinde am Leben zu lassen. Schon die ersten Screenshots aus einem leider noch nicht spielbaren Entwicklungsstadium lassen bereits Großes erhoffen und versprechen Adventurefreunden einen optischen Hochgenuß. *fe*



Für weitere Fahrten lohnt sich der öffentliche Zeppelin



Wie beim alten Fritz Lang, nur in Farbe

Metro-Police
Hersteller
Virtual Xcitement
Genre
Adventure
Erscheinen geplant
Ende '98

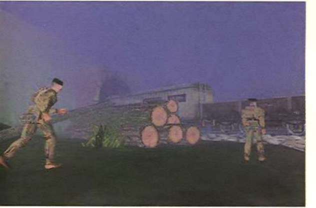


Nicht nur die Explosionen sollen in „Hidden & Dangerous" ein Augenschmaus sein

In geheimen Missionen unterwegs

Hidden & Dangerous

Die tschechische Company Illusion Softworks kombiniert in ihrem Projekt „Hidden & Dangerous" Action und Echtzeit-Strategical mit taktischen Elementen. Während des 2. Weltkrieges wird der Spieler eine kleine Gruppe von Soldaten der alliierten Streitkräfte befehligen, die hinter den feindlichen



Wo ist der Bahnhof?

Linien insgesamt 25 Missionen zu absolvieren haben. Drei unterschiedliche Blickwinkel (darunter eine Ego- und eine Vogelperspektive) sollen eine optimale Übersicht gewährleisten. Laut Hersteller besteht die Möglichkeit, jeden der bis zu vier Charaktere zu steuern. In manchen Einsätzen werden Euch obendrein verschiedene Fortbewegungsmittel zur Verfügung stehen, unter anderem Motorräder mit Beiwagen, Jeeps, Lastwagen und sogar ein Panzer. In einer Kampagne könnt Ihr darüber hinaus mit einem Doppeldecker durch die Lüfte brausen und den Detailreichtum des 3D-Terrains bewundern. Durch die Unterstützung von 3D-Beschleunigerkarten sowie AGP dürft Ihr Euch schon einmal auf eine famose Optik freuen. *cis*

Hidden & Dangerous
Genre
Action-Strategie
Hersteller
Illusion Softworks
Erscheinen geplant
4. Quartal '98

Die Wahrheit liegt dort drinnen

Nightfall

Der neue Titel von Altor Systems entführt uns nach Ägypten, als die Pyramiden wippten – und zwar infolge eines Erdbebens so heftig, daß der Eingang eines solchen Grabmals hoffnungslos verschüttet wurde. Das ist dumm, aber viel dümmer ist, daß die Tür für den Spieler in Gestalt eines Archäologen gerade in diesem Augenblick nicht der Ein-, sondern der Ausgang ist! Der gute Mann befindet sich nämlich drinnen und geht seinen Forschungen nach... Sobald er sich ein wenig von seinem Schrecken erholt hat, macht er sich also auf die Socken, um einen anderen Weg hinaus zu finden – und gerät dabei in einen wahren Irrgarten voller Tunnel, die jedem Rollenspiel-Dungeon zur Ehre gereichen würden. Obwohl das Game in grafischer Hinsicht einem Ego-Shooter ähnelt, handelt es sich in Wahrheit viel eher um ein Adventure: Man kann Dinge nehmen und manipulieren, man muß Rätsel lösen und Puzzles knacken. Und damit sind nicht nur Hebel und ähnliche Simplizitäten gemeint, sondern auch Wandmalereien, die vielleicht wichtige Hinweise liefern und so den Unterschied zwischen Leben und Tod ausmachen können. *jn*



Walk like an Egyptian...

Nightfall
Hersteller
Altor Systems
Genre
Adventure
Erscheinen geplant
Ende '98

Söldner GmbH & Co. KG

Private Wars

Ein Ex-Geheimdienstagent schlägt eine Laufbahn als Unternehmer ein. Was liegt da näher, als ein Gewerbe für Auftragsmorde und ähnliches zu betreiben? In „Private Wars" wird genau dies der Fall sein. Vor einem Einsatz wird der Spieler entscheiden müssen, welche der verfügbaren Söldner den Job erledigen sollen und wieviel er ihnen dafür zahlen will. Außerdem muß er sich noch um die Ausrüstung, die Transportmittel und die medizinische Versorgung kümmern. In der eigentlichen Mission soll Teamgeist über wagemutige Einzelaktionen siegen, wobei Ihr Eure Gruppe wahlweise in Third-Person-, Ego-, Iso- oder Vogelperspektive betrachten und steuern dürft. Drei verschiedene Spielmodi und Multiplayer-Features versprechen Abwechslung. Einziger Wermutstropfen: Ein Rechner mit 3D-Beschleunigerkarte und/oder MMX muß es schon sein, damit „Private Wars" seinen grafischen Glanz überhaupt entfalten kann. *cis*



Über Platzprobleme kann der Besitzer nicht klagen

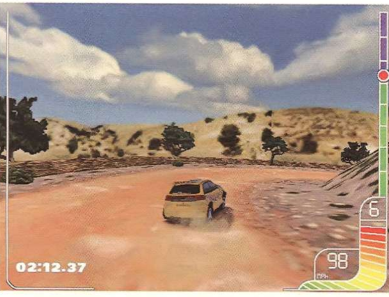
Nettes Eigenheim, oder?

Private Wars
Genre
Action-Strategie
Hersteller
TS Group Inc.
Erscheinen geplant
4. Quartal '98

Über Stock und Stein

Colin McRae Rally

Welchem Autofahrer ist es noch nicht so gegangen: Ungeachtet der eigenen Fahrkünste weisen Schlaumeier auf dem Beifahrersitz auf jede noch so kleine Gefahrensituation hin oder meckern ständig, daß man zu wenig Abstand zum Vordermann hält. Man möchte diese Zeitgenossen zusammen mit ihren weisen Ratschlägen an der nächsten Ampel aus dem Wagen werfen. Ganz anders ist das beim Rallyesport, wo der Co-Pilot und dessen Aufzeichnungen unverzichtbar sind. In Codemasters neuer Rennsimulation solltet Ihr ein offenes Ohr für die Kommentare Eures Nebenmanns haben, der nicht nur vor Kurven und Bodenunebenheiten warnt, sondern auch Hindernisse oder die Änderung des Straßenbelages ansagt. Hinterm Steuer von 12 verschiedenen Rallyewagen, vom verspoilerten Golf GTI bis zum hochgetunten Audi Quattro, dürft Ihr Platz nehmen, um in acht Ländern auf insgesamt 52 Strecken den Kies spritzen zu lassen. Dabei legen die Briten nicht nur Wert auf ein gepflegtes Äußeres der Stecken, sondern geben sich auch mächtig Mühe, die Autos realistisch aussehen zu lassen. Etwa 450 Polygone setzen jeden der Boliden zusammen, ihre Karosserien werden im Lauf des Rennens durch spektakuläre Unfälle verbeult und durch Schnee und Matsch verschmutzt. In fünf Kameraperspektiven dürft Ihr durch die Pampas rasen, dank der Unterstützung aller gängiger 3D-Karten inklusive Voodoo2 wird die Grafik nicht nur flott aufgebaut werden, sondern auch noch sehr hübsch anzusehen sein. *sf*



Fast wie Urlaub: Mit dem Seat Ibiza düst Ihr über Griechens Landstraßen

Colin McRae Rally
Genre
Rennspiel
Hersteller
Codemasters
Erscheinen geplant
August 98

Weck' den Tiger in Dir

Tiger Woods 99

Für die neue Golfsimulation von EA Sports steht ein sportliches Wunderkind mit wundersamem Namen Pate. Tiger Woods, 21 Jahre junger PGA-Profi, stellt aber auch seinen Körper und sein Wissen zur Verfügung, um die übersättigte Golfgemeinde zum Einlochen zu bewegen. Wer mit dem Eisen nicht so ganz zurecht kommt, darf sich einen kleinen Videolehrgang des Meisters zu Gemüte führen. Neben üblicher Ballkost auf mehreren Kursen will EA dann auch mit jubelnden Zuschauern und einer wechselnden 3D-Kameraperspektive frischen Wind ins Genre bringen. *sf*

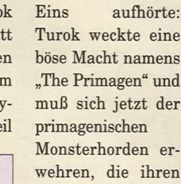
Tiger Woods 99
Genre
Golfsimulation
Hersteller
EA Sports
Erscheinen geplant
Ende Juli 98

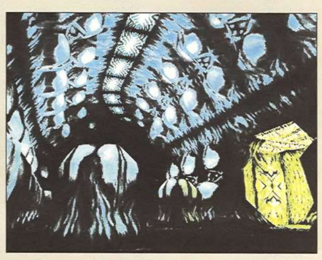


„I am Turok 2!"

Turok 2: Seeds of Evil

Der tapfere Saurierjäger Turok hat bald seinen zweiten Auftritt – Acclaim verspricht sieben riesige Level, jeder mit einem einzigartigen Design. Storymäßig geht es da weiter, wo Teil Eins aufhörte: Turok weckte eine böse Macht namens „The Primagen" und muß sich jetzt der primagenischen Monsterhorden erwehren, die ihren schlimmen Meister durch Zerstörung der „Energy Totems" endgültig befreien wollen. Grafisch sieht es mit sehr realistisch animierten Viechern schon mal äußerst vielversprechend aus; man kann jetzt sogar gezielt bestimmte Körperteile treffen. Nachdem dann also alle Feinde einen Tritt in den Hintern gekriegt haben, sollten noch die bis zu 16 Deathmatch-Multiplayer und die unbedingt erforderliche 3D-Karte nicht unerwähnt bleiben. *jn*





Autobahntunnel oder Sauriermagen?



Die Dinosaurier wer'n immer schaurier...

Turok 2
Genre
Action
Hersteller
Acclaim/Iguana
Erscheinen geplant
Oktober '98
Internet
www.acclaimnation.com

Namen sind Schall und Rauch

Babylon 5

Sierra will mehr Ordnung in die Dinge bringen, deshalb gibt es jetzt sechs neue Label: Sierra Attractions, Sierra FX, Sierra Home, Sierra Sports, Sierra Studios und Dynamix. Während die Studios das klassische Adventure-Segment abdecken, sind die Attractions für so attraktive Dinge wie Karten und Casino gedacht. Sierra Home umfaßt dagegen die Anwendungen der Company, und die FX schließlich zielen auf Spektakuläres wie die Weltraum-Sim „Babylon 5: Combat Simulations" oder das Tolkiens „Herrn der Ringe" entlehnte Onlinegame „Middle Earth". Apropos Babylon 5: Das pünktlich zur Fernsehpremiere der vierten Staffel erscheinende Spiel sollte man sich in etwa als Mixtur aus 3D-Weltraumkampf und militärischer Strategie vorstellen. Letztere soll in einer noch nicht näher bekannten Weise auch den Umgang mit richtig dicken Raumkreuzern ermöglichen – nähere Infos dazu erhoffen wir uns auf der E3 in Atlanta. Natürlich wird das ganze aus dem Fernsehen bekannte Babylon-Universum einschließlich der Raumstation selbst detailliert simuliert. Im Solomodus wartet eine spannende Geschichte auf den Spieler, die nach dem Krieg gegen die Schatten angesiedelt ist. Nichtsdestotrotz wird man aber auch gegen Schattenschiffe kämpfen können, weil in einem Simulator sog. „historische Schlachten" eingebaut sind. Also dann: Stellt die Schatten in den Schatten! *jn*

Im Cockpit eines babylonischen Jägers

Babylon 5 Combat Simulation
Genre
Weltraum-Sim
Hersteller
Sierra FX
Erscheinen geplant
Ende '98
Internet:
www.sierra.com

Starcraft goes Nintendo

Blizzards jüngster Megahammer läßt auch die kleinen Japaner nicht kalt: Nintendo hat jetzt die exclusiven Rechte an dem Strategical erworben. Nächstes Jahr sollen also die N64-Besitzer ebenfalls Zergs und Protoss durch das All hetzen dürfen, während alle andere Consoleros in die Röhre schauen müssen. *jn*

Nur Fliegen sind schöner...

Lander

Eines der ersten DVD-Spiele ist hier im Anmarsch: Anno 2032 wird bei Ausgrabungsarbeiten ein außerirdisches Relikt entdeckt. Und irgendwo im Sonnensystem ist der Schlüssel zu dieser Hinterlassenschaft versteckt. Ein kosmisches Wettrennen beginnt – doch bald schon wird klar, daß den Menschen eine grauenhafte Gefahr aus den Tiefen des Alls droht!

Die mit dieser Drohung verbandelten Aliens halten den Spieler in Gestalt eines Raumschiffpiloten ganz schön in Atem! Vierzig nonlineare Missionen verlangen Fingerspitzengefühl, Flugfähigkeiten und natürlich punktgenaue Landungen – wobei die physikalischen Verhältnisse der insgesamt 15 hier eingebauten Monde und Planeten des Sonnensystems akkurat simuliert werden.

Natürlich wird man verschiedene Weltraumschüsseln fliegen dürfen, und es sind auch vom Typ her ganz unterschiedliche Missionen enthalten, wie zum Beispiel Rettungseinsätze oder auch Suchaufträge. Teilweise wird man sogar im Stile von „Descent" durch unterirdische Tunnelsysteme navigieren müssen. Besonders gespannt sind wir natürlich auf die MPEG-2-Videosequenzen... *jn*



Der Mars benimmt sich hier physikalisch gesehen genauso, wie er es auch in Wirklichkeit täte...



Das hier ist kein Lander, sondern ein Starter...

Lander
Genre
SF-Flugsimulation
Erscheinen geplant
Frühjahr '99

Entwicklungswettlauf um die Intelligenz

Zellen bilden

Im September soll bei Egmont Interactive die deutsche Version des amerikanischen „Sim Earth"-Killers „Evolution" erscheinen – allerdings unter dem leicht erweiterten Titel „Genetic Evolution". Ziel des Entwicklungs-Wettlaufs ist die Erschaffung eines intelligenten Lebewesens, das freilich nicht unbedingt menschlicher Abstammung sein muß (wir berichteten in Ausgabe 4/98). *jn*



Auch mit Vögeln läßt sich manchmal Intelligenz erschaffen...



Das Euro-Spiel

MindRover

„Europa" ist ein beliebter Name: Ein Kontinent heißt so, eine griechisch-weibliche Sagengestalt ebenfalls und – last but not least – einer der Monde von Jupiter. Nicht allzu erstaunlich, daß dort in einer nicht allzu fernen Zukunft eine Forschungsstation eingerichtet wird, verblüffend aber, daß die „europäischen" Wissenschaftler sich nicht mit astrophysikalischen Theorien befassen, sondern mit der Entwicklung von möglichst schnellen und schlauen Robotern. Zu diesem Zweck baut man solche kleinen „Rover" zusammen und gibt ihnen aus einer Vielzahl von Ausrüstungsgegenständen und Verhaltensmustern ein Päckchen mit auf den Weg, von dem man hofft, es werde die eigene Kreation intelligenter, zäher und ganz allgemein besser machen als die Schöpfungen der Konkurrenz – was in ständiger Auseinandersetzung bewiesen werden muß, wobei der gesamte Stützpunkt als Arena dient. Diese grundsätzliche Idee ist nicht ganz neu (auch in der Robbie-Variante nicht), aber ihre Verpackung als Rundum-3D-Spiel mit opulenten Grafiken ist es sehr wohl. Auch ein Multiplayer-Spiel solchen Inhalts gab es noch nicht, und gerade dieser hier natürlich eingebaute Teilaspekt könnte unter Umständen das Faszinierendste an „MindRover" werden. *jn*



Polygonale Hallen aus der Rover-Perspektive

MindRover
Genre
Taktik-Mix
Hersteller
CognyToy
Erscheinen geplant
Herbst '98

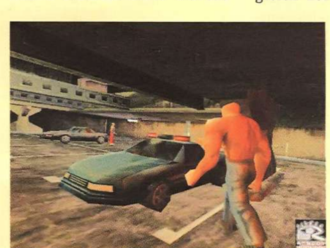
Micro zu Micro

Microprose hat jetzt eine Vereinbarung mit Microsoft geschlossen: Microproses Multi-Spiele werden in Zukunft auf dem Online-Netzwerk (Internet Gaming Zone) von Microsoft angeboten werden. Dies betrifft insbesondere Titel wie „Civilization 2" und „X-COM Interceptor. *jn*

Paynelich

Max Payne

Das ist wenigstens mal ein Shooter mit einem ungewöhnlichen Namen! Aber warum nicht, schließlich ist es gleichzeitig auch ein Shooter mit einer ungewöhnlichen Story: Mäxchen ist ein hartgekochter Undercover-Bulle, als solcher allerdings leider auf der Flucht. Angeblich soll er nämlich seinen Chef umgebracht haben.
Verbrechen dieser Art sind uns freilich stets verständlich, weshalb wir ihm gerne unter die Arme greifen werden. Ab geht's also in die New Yorker Unterwelt und von da aus gleich zur Aufdeckung einer gigantischen Regierungsverschwörung, gegen die strahlende Castoren bloß kleine Fische sind.
Trotzdem es hier also eine beinahe glaubwürdige Geschichte gibt, liegt der Schwerpunkt ganz klar auf Action. Max Payne und sein schickes Schießgewehr ballern sich nämlich unter intensiver Verwendung von 3D-Beschleunigerkarten durch dunkle Mülleimer-Gassen und andere schlimme Dinge! *jn*



In den dunkelsten Garagen stehen oft schnelle Peterwagen

Max Payne
Genre
3D-Shooter
Hersteller
Remedy/3D Realms/G.O.D.
Erscheinen geplant
1999



Verlosung aus Ausgabe 5/98

Legionen-Gewinner

Die Würfel sind gefallen! Unsere Redaktionsfee hat die fünf angehenden Feldherren und -innen ermittelt, die sich dank Interactive Magic auf den Schlachtfeldern der Antike herumtreiben dürfen. Folgende Generäle können sich über jeweils ein Set, bestehend aus den Strategicals „Alexander", „Hannibal" und „Caesar", freuen und ins historische Kampfgetümmel ziehen:

Ralf Probst
23936 Grevesmühlen
Andrea Putz
44797 Bochum
Marion Groß
26316 Varel
Markus Obendorfer
92224 Amberg
Bernd Haban
94505 Bernried

Sidewinder 98

Microsofts neue Steuergeräte

Welcher Rennfreak geht nicht gern in die Spielhalle, um in das Cockpit eines Sega-Automaten einzusteigen und sich kräftig durchrütteln zu lassen? Damit auch vor dem PC das richtige Fahrgefühl aufkommt, arbeitet Microsoft an einer Lenkradvariante seines Force Feedback-Sticks. Dank schweißtreibenden Gegenlenkens bei der höchsten Realismusstufe werdet Ihr ab November vollständig auf Euer Hanteltraining verzichten können. Aber auch für Action- und Simulationsspezialisten hat der Riese aus Redmond Neues zu bieten. Neben einem Dutzend Tasten und einem gewöhnlichen Steuerkreuz bietet der Sidewinder Freestyle Pro nämlich auch aus der Airbag-Technologie entliehene Sensoren, die auf die Bewegung des gesamten Gerätes reagieren. So könnt Ihr zum Beispiel bei 3D-Spielen gleichzeitig die Richtung Eurer Bewegung steuern und unabhängig davon Eure Blickrichtung verändern. Ab Oktober dieses Jahres wird das Pad zusammen mit komfortabler Konfigurationssoftware für rund 150 Mark zu erstehen sein. *sf*



Mit Microsoft dürft Ihr Euer Heimcockpit ausrüsten

Glückskinder des Monats

Die fünf von unserer Glücksfee gezogenen Gewinner der Leserhitparade erhalten jeweils ein PC-Spiel nach Wunsch. Die Gewinne werden uns jeden Monat von der Münchner Firma PC-FUN zur Verfügung gestellt. Die Versand- und Ladenanschrift lautet:

PC-Fun
Schillerstr. 22, 80336 München
Tel.: 089/591269

Die glücklichen Gewinner von Ausgabe 3/98 sind:

Manuel Bremora, München
BLEIFUSS FUN

Christopher Biersack, Regenstauf
FORSAKEN

Carina Schöning, Lage
RIVEN

Clarissa Friedl, Wurmsham
TOMB RAIDER 2

Wolfgang Steinmann, Bonn
ANNO 1602

PC FUN

Käufer eines Microprose-Produktes haben bei uns in jeder Ausgabe die Chance, noch einen weiteren Top-Titel aus dem Hause der Simulationsspezialisten zu gewinnen. Was ist zu tun? Schickt einfach die sorgsam ausgefüllte Registrierkarte Eures neu erworbenen Spiels samt Wunschgewinn zurück an Microprose, und schon ein wenig Glück später gehört Ihr zu den fünf Auserwählten, die sich aus der hochwertigen Palette des Spieleriesen ein Programm eigener Wahl aussuchen dürfen. Die fünf Gewinner im März sind:

Mirko Dämpfer,
44879 Bochum

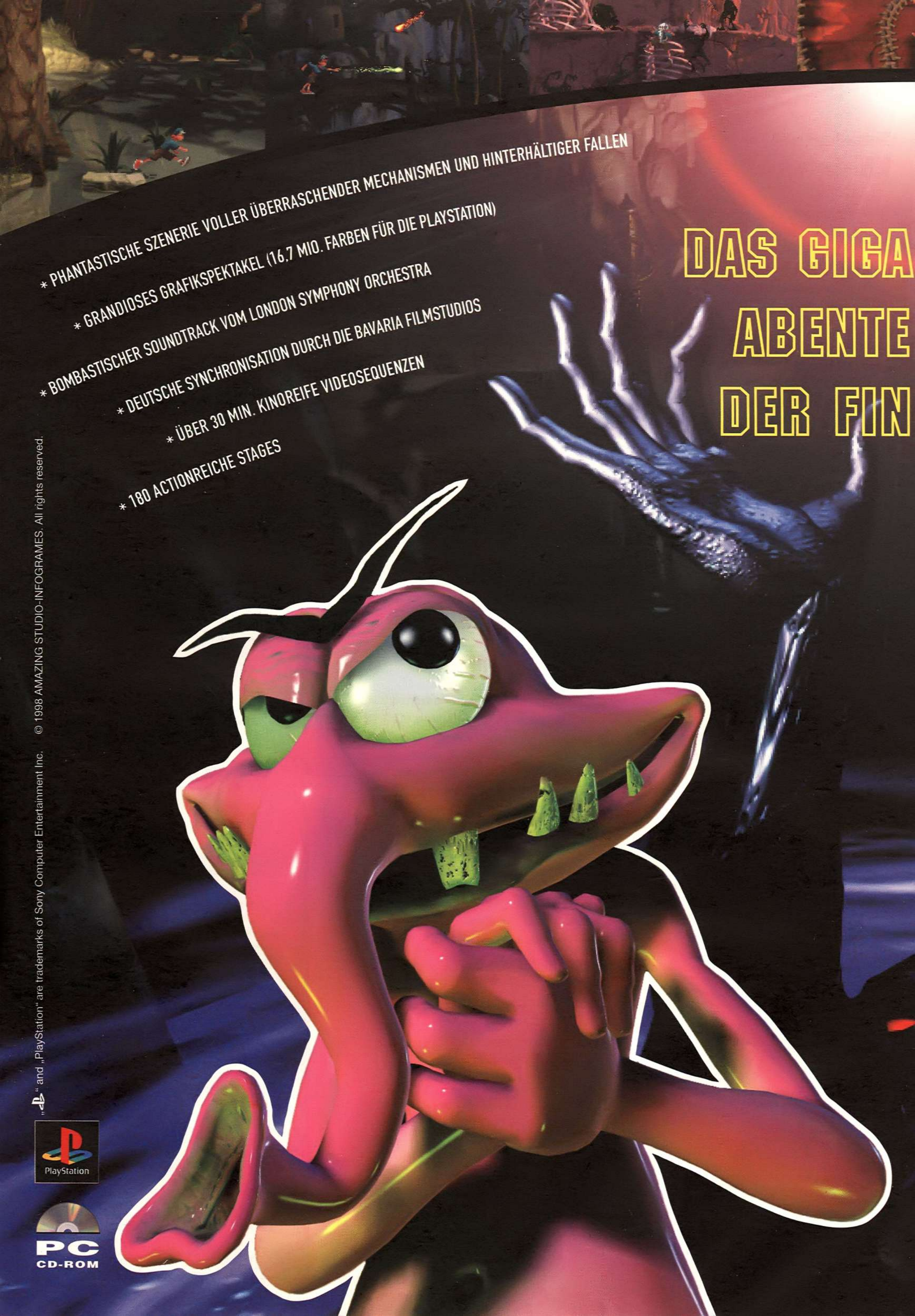
Thomas Winkler,
13158 Berlin

Jakob Sievers,
24159 Kiel

Micheal Frank,
28211 Bremen

Klaus Hilgent,
44536 Lünen





* PHANTASTISCHE SZENERIE VOLLER ÜBERRASCHENDER MECHANISMEN UND HINTERHÄLTIGER FALLEN
* GRANDIOSES GRAFIKSPEKTAKEL (16,7 MIO. FARBEN FÜR DIE PLAYSTATION)
* BOMBASTISCHER SOUNDTRACK VOM LONDON SYMPHONY ORCHESTRA
* DEUTSCHE SYNCHRONISATION DURCH DIE BAVARIA FILMSTUDIOS
* ÜBER 30 MIN. KINOREIFE VIDEOSEQUENZEN
* 180 ACTIONREICHE STAGES
DAS GIGA
ABENTE
DER FIN
" " and „PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
© 1998 AMAZING STUDIO-INFOGRAMES. All rights reserved.
PlayStation
PC
CD-ROM


NTISCHE
UER IN
STERNIS
HEART OF DARKNESS™
ZEIT FÜR EIN NEUES KAPITEL DER INTERAKTIVEN UNTERHALTUNG.
IN EINER WELT WIE DER UNSEREN LEBT ANDY, EIN GANZ NORMALER JUNGE. ANDY FÜRCHTET NUR EINE SACHE: DIE DUNKELHEIT. DOCH ALS SEIN GELIEBTER HUND WHISKY VON MÄCHTEN DER DUNKELHEIT ENTFÜHRT WIRD, KENNT ER KEIN HALTEN MEHR ...
ERLEBE EINE FASZINIERENDE WELT VOLLER MAGIE UND ABENTEUER. LASS DICH FESSELN VON MITREISSENDER KINOATMOSPHÄRE, PACKENDEM GAMEPLAY UND EINER GIGANTISCHEN SOUNDKULISSE.
NUR DU KANNST ANDY'S SCHICKSAL LENKEN. STELL DICH DEN KREATUREN DES BÖSEN, UND TRITT DEM FÜRSTEN DER DUNKELHEIT GEGENÜBER.
MACH DICH BEREIT, EINE WELT ZU ERFORSCHEN, DIE DEINE VORSTELLUNGSKRAFT ÜBERSTEIGT – DIE WELT IM HERZEN DER DUNKELHEIT.
AB ENDE JUNI AUF JEDEM BILDSCHIRM
INFOGRAMES
DEUTSCHLAND
ocean
www.heartofdarkness.com
www.bomico.de

THIEF
Das dunkle Projekt

3D-Ego-Perspektive ohne unnötiges Blutvergießen? Looking Glass macht's möglich

Neuengland ist ein beschaulicher Fleck im Nordosten der USA, bekannt als Schauplatz der Schauergeschichten des Bestsellerautors Stephen King. Doch nicht nur Horror und Hummer finden hier ein Zuhause, auch Hochtechnologie entspringt dem britisch anmutendem Klima. Gleich neben Cambridge mit seinem weltbekannten College liegt das nicht minder berühmte M.I.T. (Massachussets Institute of Technology), von dessen Labors aus Computergeschichte geschrieben wird und wurde. Nicht weit entfernt sind bei Looking Glass Absolventen und Abbrecher der Uni vereint, um sich ihren Traum von hochklassigen Spielen zu erfüllen. Flight Unlimited, Ultima Underworld und System Shock sind einige der Titel, die dort entstanden, seit über einem Jahr wird nun schon an dem vielversprechenden „Thief" gearbeitet, das bisher unter dem Arbeitstitel „The Dark Project" bekannt war.

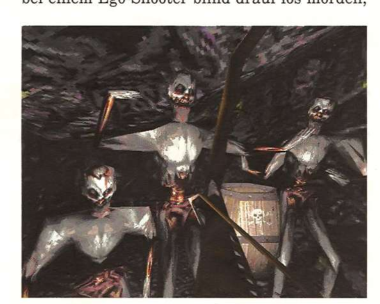
In der verwunschenen Kathedrale habt Ihr ein paar Untote aufgeschreckt

Die Story

Ihr schlüpft in die Rolle des Garrett, eines zynischen und undurchsichtigen Meisterdiebs, der auf eigene Rechnung oder im Auftrag dunkler Hintermänner in einer düsteren Hafenstadt sein Unwesen treibt. Nicht nur Adlige, Bürger und Handwerker finden innerhalb der Stadtmauern Unterschlupf, auch eine obskure Sekte, der Orden des Hammers, hat hier seinen Sitz. Mit deren Jüngern hat Garrett auch gleich zu Beginn zu tun, sein Kumpel Cutty sitzt nämlich in einer Zelle tief unten im Bergwerk der Hammeriten und wartet dort auf seine Befreiung. Seid Ihr zu Cutty vorgedrungen, bekommt Ihr auch gleich einen neuen Auftrag: Ein unbezahlbares Artefakt, das in den Katakomben außerhalb der Stadt versteckt ist, muß gefunden werden. Bald zieht Ihr durch Eure erfolgreichen Beutezüge die Aufmerksamkeit der wunderschönen Viktoria auf Euch, die für den exzentrischen Sammler Konstantin arbeitet. Dieser verspricht Euch ein Vermögen für den Diebstahl eines sagenumwobenen Edelsteins von den Hammeriten. Doch die Belohnung wird ganz anders ausfallen, als Ihr Euch das vorgestellt habt...

Das Spiel

Die 16 linearen Missionen, die in die dichte Story eingeflochten sind, führen Euch in prunkvolle Villen, verlassene Ruinen, verwunschene Kathedralen, Abwasserkanäle, Minen und unterirdische Städte. Vor den Aufträgen erhaltet Ihr jeweils ein Briefing, düstere Cutscenes mit gruseliger Musik spinnen die Geschichte ständig weiter. Auch wenn Ihr in der Ego-Perspektive durch die Szenarien wandert und (wahrscheinlich) keine Erfahrungspunkte sammeln könnt, handelt es sich bei „Thief" doch um ein Rollenspiel. Ihr könnt nicht einfach wie bei einem Ego-Shooter blind drauf los morden,



Probieren verboten! Auch Zombies haben es auf Euch abgesehen

sondern müßt vorsichtig und taktisch vorgehen, um die Aufträge zu lösen und nicht vorzeitig Euren Kopf zu verlieren. Euer wichtigster Helfer ist dabei der Schatten, in dessen Schutz Ihr fast unsichtbar an Wächtern vorbeischleichen könnt. Sollte eine Bewegung doch zu flink gewesen sein, so stutzen die Soldaten, die sonst fröhlich vor


Bevor Ihr Schalter betätigen könnt, müßt Ihr erst die Gegner weglocken

sich hinpfeifen oder miteinander ein Schwätzchen halten, und wenden den Blick in Eure Richtung. Harrt Ihr ein Weilchen ganz still aus, entdecken Euch die Wachen vielleicht nicht und teilen das über Sprachausgabe mit einem Spruch wie „War wohl doch nur eine Maus!" mit.
Die Standardwaffe auf Euren Raubzügen ist der Bogen, mit dem Ihr nicht nur hinterrücks Personal und Bösewichter meuchelt, sondern der durch verschiedene Pfeilsorten auch als Universalwerkzeug dient. So gibt es einen Pfeil, der nach erfolgreicher Verankerung in einem Holzbalken ein Seil herabläßt, über das Ihr eine höhere Etage erklimmen könnt. Mit einem Wasserpfeil löscht Ihr Fackeln, um Euch im Dunkeln unbemerkt fortbewegen zu können. Sehr nützlich ist auch ein magisches Geschoß, das bei seinem Auftreffen Schrittgeräusche hervorruft. Dadurch lassen sich wunderbar Wachen aufscheuchen und von Eurem eigentlichen Standort weglocken. Denn nicht nur optische Reize machen die Gegner auf Euch aufmerksam, auch die Geräuschkulisse müßt Ihr ständig in Euer Vorgehen einbeziehen. Die Beschaffenheit der Bodenflächen hat Einfluß auf Lautstärke und Klang Eurer Schritte, über den Teppich in einem Museum könnt Ihr also getrost rennen, auf gekacheltem Boden solltet Ihr lieber vorsichtig schreiten. Der Pfeil, den Ihr der Kehle einer Wache entgegenschickt, zischt zwar nahezu lautlos durch die Luft, die Todesschreie des Getroffenen können aber eine halbe Armee auf den Plan rufen. Um das Geschrei zu überdecken, müßt Ihr zum Beispiel versuchen, laute, aber unverdächtige Geräusche hervorzurufen. Auch herumliegende Leichen oder Blut auf dem Boden können Eure Anwesenheit verraten, manchmal empfiehlt es sich daher, einen Gegner nur bewußtlos zu schlagen und ihn in eine dunkle Ecke zu zerren. Neben all diesen strategischen Überlegungen bleiben Euch natürlich auch Dutzende Schalter, Hebel und mechanische Puzzles nicht erspart. Dauerhaft motivieren sollen einerseits die Vielzahl unterschiedlicher Lösungsansätze für ein Problem, andererseits die verschiedenen Schwierigkeitsgrade. Beim höchsten der drei müßt Ihr das Spiel nämlich ohne Blutvergießen lösen.



Die Technik

Die Entwickler sehen „Thief" als konsequente Weiterentwicklung von Ultima Underworld und System Shock, wobei der Grafikengine besondere Aufmerksamkeit gewidmet wird. Ein leicht bedienbarer, aber vielfältiger Editor erlaubt den Designern die einfache Umsetzung ihrer Ideen. Mit 3D-beschleunigter Hardware sieht die Grafik denn auch phantastisch aus, viele hochauflösende Texturen und die hervorragenden Schatteneffekte bieten eine atmosphärisch dichte Spielumgebung. 3D-Sound wird es Euch zusätzlich vereinfachen, in der Rolle des Halunken zu versinken. Ab Herbst 1998 dürft Ihr dann hoffentlich auf Diebestour gehen. *sf*


Auch unter freiem Himmel ist die Stadt gut bewacht


Auch ohne 3D-Beschleunigung sieht der Hammerit zum Töten gut aus


Lava durchzieht die düstere Unterwelt


Psst! Auf dem gekachelten Boden müßt Ihr Euch sehr vorsichtig bewegen

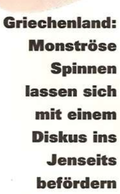


DAIKATANA

Neues vom Meister

Der meistindizierte Spiele-Entwickler der Welt bereitet neues Futter für die BPjS vor





Griechenland: Monströse Spinnen lassen sich mit einem Diskus ins Jenseits befördern



Mittelalter: Werwölfe und Ritter warten auf eine Abreibung

Seit wenigen Monaten residiert John Romero mit seinem Team Ion Storm hoch über Dallas im obersten Stockwerk des Chase-Towers. Drei Titel befinden sich dort gerade in der Mache: Das Echtzeit-Strategiespiel „Dominion“, das unter der Leitung von Todd Porter gerade der Vollendung zustrebt, Tom Halls 3D-Action-Adventure „Anachronox“, von dem bisher nur das Konzept und ein paar Grafikstudien vorhanden sind, und letztlich „Daikatana“, der heißersehnte Ego-Shooter von Romero selbst.



Tokio: Mächtige Blechkolosse stampfen Euch in Grund und Boden



Mehr Story bei bekanntem Spielprinzip verspricht Romero für das neue Werk, dessen Grafik auf der Engine seines letzten blutigen Bestsellers basiert. Auch der bewährte Editor wird wieder benutzt, um die gut zwei Dutzend Level dreidimensional auszugestalten und mit Leben zu erfüllen. Ausgehend vom futuristischen Tokio im Jahre 2300 führt Euch Euer Weg durch drei weitere Zeitepochen. Im antiken Hellas wandert Ihr durch Tempel und Säulengänge, trefft auf König Minos und bekämpft Feinde, die der griechischen Mythologie entstammen. Im dunklen Mittelalter streift Ihr durch düstere Gemäuer auf der Suche nach einem verschollenen König, wobei Euch nicht nur ständiger Schneefall frösteln läßt. Zuletzt kommt Ihr nach San Francisco in der nahen Zukunft, wo die mysteriöse Geschichte ihren Abschluß findet. Euer Schwert Daikatana habt Ihr dabei immer im Gepäck, je mehr Ihr es benutzt, desto mächtiger wird es. Aber natürlich gibt es auch ein ganzes Arsenal anderer Waffen in den weitläufigen Abschnitten zu finden. Sechs, auf die jeweilige Epoche zugeschnittene Verteidigungswerkzeuge bietet jede Episode, insgesamt könnt Ihr also 25 Methoden ausprobieren, um Euch der Heerschar von etwa 80 verschiedenen Monstern zu erwehren. Die detaillierten Grafiken gehören mit zum Feinsten, was man bisher im Ego-Shooter-Bereich gesehen hat. Gerade die Griechenland-Episode kann durch realistische Wassereffekte und der Wirklichkeit nachempfundene antike Bauwerke glänzen. Um sich von der Konkurrenz abzuheben, verwirklicht Romero auch einige neue Ideen. So werdet Ihr manchmal von zwei eigenständig agierenden Gefährten begleitet, die Euch über Sprachausgabe Tips geben, vor Fallen warnen und an Eurer Seite der Monsterplage ein Ende bereiten. Auch einige neuartige Multiplayer-Modi – Ihr könnt nun auch jedes Monster des jeweiligen Levels spielen – sollen frischen Wind ins Ego-Genre bringen. Die Level sind mittlerweile fast komplett, nun fehlt nur noch die Integration der Feinde in das Spiel. Im Herbst werdet Ihr mehr wissen. *sf*

San Francisco: Erst beim Abendrot sind Eure Feinde mausetot

JOHN ROMERO ÜBER DAIKATANA



PP: Warum hast du für Daikatana gerade diese Zeitepisoden gewählt?
Romero: Das Mittelalter, weil ich alles an dieser Epoche liebe, und Griechenland, weil sich mit Monstern wie Zyklopen, dem Minotaur oder der Medusa ein tolles Szenario entwickeln läßt. San Francisco im Jahr 2038 habe ich hauptsächlich wegen der Story gewählt. In der ersten, der Tokio-Episode wollte ich eine düstere Cyberzukunft mit lässigen Waffen und Robotern erschaffen, um die Leute gleich mitten ins Spiel zu bringen. So bekommst Du letztlich vier vollständig verschiedene Monstergruppen zu Gesicht, die ersten sind nur Roboter, die zweiten mythologische Kreaturen, die dritten mittelalterliche Charaktere und die vierten Menschen.
PP: Du denkst also, kein Beamter bei uns wird bis zur vierten Episode spielen, wo er das ganze Blut zu Gesicht bekommt?
Romero: Oh, die werden überall Blut sehen (lacht), Teile werden abfallen und Funken sprühen...
PP: Roboter wären kein Problem...
Romero: ...alles voller Blut, eine Menge Blut und noch mehr Blut (lacht)
PP: Du kennst ja unsere Problematik. Glaubst du, in Deutschland läßt sich eine große Zahl Kopien verkaufen?



Romero: Nein! Es ist nun mal ein Shooter und all diese Indizierungen und die Zensur geschehen wegen der Gewalt, nicht wegen dem Blut. 3D-Shooter sind von Natur aus gewalttätige Spiele, daran kann man nichts ändern.
PP: Aber einer deiner Designer sagte uns, daß man die Level auch schaffen kann, ohne zu viele Leute umbringen zu müssen.
Romero: Das Spiel ist gewalttätig, du mußt schießen und töten und deshalb wird es indiziert werden. Deutschland sollte das genauso handhaben wie wir, nämlich Altershinweise auf das Spiel drucken und im Laden den Ausweis prüfen. Man könnte auch die Verpackung verändern, damit darauf keine Gewalt zu sehen ist. So könnten auch Kinder in den Laden gehen und das Spiel vom Regal nehmen, ohne Köpfe fliegen oder Blut fließen zu sehen. Sie würden nur Screenshots von netten Szenen sehen, die nicht gewalttätig sind, aber zeigen, wie das Spiel und die Technologie, die dahinter steckt, aussehen. Das Problem wäre gelöst.
PP: Das Hauptproblem ist, daß keine Werbung gemacht werden darf und wir somit nicht darüber schreiben können.
Romero: Aber das ist falsch. Es ist doch nur die Gewalt, die zensiert wird. Ihr solltet nicht darin beschränkt werden, über das Spiel zu berichten. Ihr könntet die Umgebung und die Story beschreiben, sagen: „es sieht gut aus und spielt sich gut, Multiplayer macht echt Spaß". Ihr müßt ja nicht sagen, warum es Spaß macht (lacht). Es gibt viele Möglichkeiten darüber zu schreiben, ohne die Gewalt zu beschreiben. Es gäbe eine Menge anderer Wege, wie man mit dem Thema umgehen könnte, als die knallharte Zensur, die momentan stattfindet.
PP: Daikatana II ist bereits in Planung, packst du da alle Level rein, die im ersten Teil nicht untergekommen sind?
Romero: Daikatana II wird in Bezug auf die Idee der Zeitreise dem ersten Teil ähnlich sein. Bisher kenne ich die Story selbst noch nicht, ich habe aber Ideen, was in dem Spiel enthalten sein soll. Das wird sicher auch der 2.Weltkrieg sein. Dich in Deutschland durch eine Burg durchballern...
PP: Du hast wohl zuviel Indiana Jones gesehen?
Romero: Ich hatte viel Spaß mit dem ersten id-Shooter. Stell Dir vor, was wir mit der heutigen Technologie aus dem Thema machen können. Aber nicht das ganze Spiel wird so sein, ich stehe weiter zur Idee, verschiedene Plätze aufsuchen zu müssen. Nur eine kleine Mission, vier Level in einer Burg im 2.Weltkrieg, auf der Suche nach einem mächtigen Artefakt, das sich Hitler unter den Nagel gerissen hat. Aber ich kann wirklich nicht viel darüber sagen, was wir machen werden, ich kenne die ganze Story noch nicht.
PP: Wird dir das ganze 3D-Zeug eigentlich nicht langsam langweilig?
Romero: Wem? Mir? Nein, denn es gibt immer neue Dinge, die du tun kannst. Es ist wirklich aufregend, nie hat es ein 3D-Spiel wie Daikatana gegeben. Diese großen Episoden, vollgepackt mit Waffen und Gegenständen. Es wird besser als die ganzen Spiele davor. Ich überlege ständig, was man noch cooler und interessanter machen könnte. Ich fühle mich nicht, als ob ich immer das selbe alte Ding durchziehe.

sf

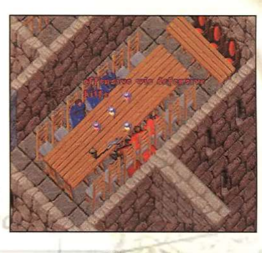
ULTIMA
Tagebuch eines

Die großen Veränderungen lassen auf sich warten und manches ändert sich nie

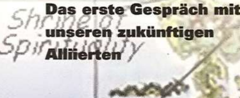


Am dritten Tage der Schlacht, gelang es uns endgültig in das Haus einzudringen und die hinteren Räume zu betreten. Die Beute war reichhaltig und der Schaden für unsere Gegner groß.





Wir griffen einen Drachen im Dungeon Coveteus an



Das erste Gespräch mit unseren zukünftigen Alliierten

Es herrscht Krieg in unserem Lande. Es gab keine offiziellen Kriegserklärungen und niemand nennt die Konflikte beim Namen. Dennoch wird überall gekämpft. Der ewige Konflikt zwischen dem Guten und dem Bösen wurde heftiger geschlagen denn je. Und wie in jedem Krieg gab es auch „gute“ Charaktere, die sich mit der dunklen Seite verbündet hatten. Wir haben lange versucht, unsere Neutralität zu wahren, doch die häufigen Attacken lassen uns kaum noch eine andere Wahl, als den Kampf gezielt aufzunehmen. In solchen Zeiten sind Verbündete wichtig und wir waren uns darüber sehr wohl im klaren.

Die Allianz

Genau zum richtigen Zeitpunkt sprach mich ein alter Freund und Kampfgefährte an. Die Vergangenheit war gut zu ihm und so war er Mitglied des Rates der Roten Garde. Die ausufernden Konflikte machten auch vor ihm und seinen Freunden nicht halt – sie waren um Partner bemüht. Wir folgten ihrer offiziellen Einladung und die Beratungen verliefen gut. Schnell waren wir uns einig und vereinbarten eine umfassende Zusammenarbeit. Mit großer Freude sahen wir der Zukunft entgegen. Erstes Ziel war der Aufbau einer funktionierenden, kombinierten Streitmacht, die unsere Sicherheit gewährleisten sollte. Seit einigen Tagen bereits arbeitet unser Verteidigungsministerium an geeigneten Manövern und Taktiken für den Kampf. Sollte alles gut verlaufen, werden wir bereits in wenigen Wochen eine kombinierte Garde haben.



Gecko saß 24 Stunden seine Strafe ab und weiß bis heute nicht weshalb

Knastbruder Gecko

Neben den großen Ereignissen sind es aber die kleinen Gegebenheiten, die erhebliche Auswirkungen haben können. Gecko hatte es unter großen Mühen geschafft, den Dämon eines verstorbenen Zauberers in seinem Tower einzusperren. Viele übten dort, um ihre Resistenz gegen Magie zu verbessern. Es geschah eines abends, daß eine merkwürdige Gestalt am Portal seiner Residenz herumschlich. Wenige Augenblicke später war der Dämon verschwunden. Geckos Verwunderung trieb ihn zu einer unüberlegten Handlung. Er versuchte einen der geheimnisvollen GMs zu kontaktieren. Diese Wesen waren dafür bekannt, daß sie bei Problemen helfen soll-

ONLINE
Abenteurers

ten. Die ersten Versuche mißlangen und Gecko erhielt keine Antwort, gab jedoch nicht auf. Nach unzähligen Nachfragen bekam er endlich eine Botschaft. Sie löste das Problem aber nicht und ließ ihn hilflos zurück. Gecko wurde zornig. Auch wenn in ihm ein guter Kämpfer steckt, so wird ihm seine trotzige Art manchmal zum Verhängnis. Er gab nicht auf und wiederholte viele Male seine Frage. Schließlich erreichte ihn eine neue Nachricht des GMs. Er solle still sein, sonst würde er ihn ins Gefängnis werfen. Das ließ er sich natürlich nicht sagen, seine Wut wuchs und er ließ nicht locker. Die nächste Reaktion brachte seinen Zorn jedoch für einen kurzen Moment zum Erliegen – großes Erstaunen machte sich auf seinem Gesicht breit. Denn von einer Sekunde zur anderen befand er sich nicht mehr im Tower, sondern in einem unterirdischen Verließ! Gecko versuchte sich zu bewegen, war jedoch nicht in der Lage dazu. Plötzlich erschien der GM und sagte ihm, daß dies nun der Lohn für sein ungehöriges Verhalten sei und verschwand. So war Gecko für die nächsten 24 Stunden außer Gefecht gesetzt. Erst als er in Ocllo auftauchte, erzählte er uns was passiert war.

Die dreitägige Schlacht

Einer unserer Freunde beklagte sich schon seit langem über Angriffe von Mörderbanden in der Nähe seiner Schmiede. Der Zufall wollte es, daß wir in Kampfhandlungen mit ihnen verwickelt wurden. Alles begann, als Gecko mit zwei Neulingen beim Training in einer Mine nördlich von Minoc war. Ohne jeden ersichtlichen Grund wurden sie plötzlich angegriffen. Schnell war Hilfe zur Stelle, auch einige von uns eilten dorthin. Zu unserer Überraschung wurde das kriminelle Gesindel von Great Lords unterstützt und drei unserer besten Männer fielen in diesem ersten Kampf. Wir mußten uns zurückziehen, jedoch nur um uns neu zu formieren. In Ocllo gesellten sich weitere Kämpfer zu uns, darunter auch Sleeve, der einer befreundeten Gilde angehörte. Mit 10 Mann gingen wir wieder zurück und der Kampf brach erneut aus. Dem wagemutigen Einsatz von Assandir war es zu verdanken, daß wir in das Haus der Aggressoren eindringen konnten. Sauron und ich folgten schnell, um ihn zu unterstützen. Ich zog mir große Wunden zu. Nur mit Mühe gelang es mir, mich zurückzuziehen. Mit letzter Kraft konnte ich die anderen zu Hilfe rufen, die südlich der feindlichen Schmiede kämpften. Rasch war der Großteil unserer Leute vor Ort und wir drangen ein. Die Gegner hatten



Leon, Sauron und ich im Zwiegespräch



Der erste Tag der Schlacht – die Fronten schienen verhärtet



Der zweite Tag der Schlacht. Massive Angriffe gegen uns.



Nach dem Erdbeben vor einigen Wochen geschahen nun erneut merkwürdige Dinge nahe des ehemaligen Epizentrums. Ein Tempel war auf mysteriöse Weise erschienen und Monster strömten gen Süden. Abermals war es an uns, das Böse aufzuhalten.



Die Kämpfe wurden heftig geführt und keine Seite wollte nachgeben...



Am dritten Tage versammelten sich viele tapfere Krieger, um gegen das Böse auszuziehen. Zumindest gegen das kriminelle Gesindel im Norden Minocs sollte es ein glorreicher Tag werden.



... doch nach wenigen Stunden mußten wir...



... unseren Rückzug vorbereiten



uns nichts mehr entgegenzusetzen. Leider konnten wir die anderen Räume nicht erobern, da sie verschlossen waren. Dennoch hielten wir den Vorraum besetzt. Sie mußten also an uns vorbei. Der Kampf dauerte lange und nahm an Heftigkeit zu. Unsere Gegner bekamen mehr und mehr Verstärkung, während unsere Gruppe geteilt worden war. Auch gingen unsere Vorräte an Kräutern zur Neige, die wir zur Ausübung der Magie benötigten. Wir zogen uns zurück, ohne jedoch wirklich geschlagen worden zu sein. Am zweiten Tag versammelte sich abends an der Ocllоer Bank abermals eine Gruppe, kombiniert aus Kämpfern unserer Gilde sowie der Lords of the Rings. Sleeve war auch wieder mit dabei, war er doch am Tag zuvor gestorben und hatte eine Rechnung zu begleichen. Während der folgenden Kämpfe gelang es uns abermals den Vorraum, nicht aber die restlichen Räume zu erobern. Und wie am Tag zuvor mußten wir uns bei Morgengrauen zurückziehen.

Am dritten Tage sollte uns das Glück hold sein. Sleeve hatte einen gemeinsamen Kreuzzug gegen die herumstreunenden Mörderbanden organisiert. Viele eilten herbei, um Seite an Seite gegen das Böse auszuziehen. Die ersten Stunden waren ereignislos. Nur selten trafen wir auf Kriminelle, die schnell beim Anblick unserer zahlenmäßigen Überlegenheit flohen. Schließlich lenkten wir unser Interesse wieder auf die Schmiede unserer neuen Feinde. Wir trafen anfangs nur auf wenig Widerstand. Anscheinend hatte man nicht mit einer weiteren Attacke gerechnet. Das war ein großer Fehler und uns gelang es bereits in den ersten Minuten den Schlüssel zum Haus zu erobern. Schnell verschanzten wir uns im Gebäude – in Erwartung des Gegenschlages. Da wir nun auch Zugang zu den anderen Räumen hatten, hofften wir auf reiche Beute. Unsere besten Zauberer öffneten magische Portale, durch die die Gegenstände hinausgeschafft werden konnten. Da bei dieser Aktion viele Krieger zum ersten Mal zusammenarbeiteten, verlief es wenig koordiniert, und die letzten hatten das Haus verlassen, trotzdem noch Beute in der Schmiede war. Obwohl wir damit rechnen mußten, daß die Gegner nun vorbereitet waren, wollten wir unseren Sieg vollkommen machen. Abermals zogen wir in dieser Nacht aus, um den Rest der Beute zu sichern. Wie angenommen, warteten sie bereits im Haus und verbarrikadierten verzweifelt die Türen. Doch trotz der Gegenwehr drangen wir wieder ein und konnten ohne Verluste den Rest der Sachen sicherstellen. Trotz des Erfolges war uns allen bewußt geworden, daß wir nicht aufeinander eingespielt waren. Wäre der Gegner besser organisiert gewesen hätte eine Niederlage drohen können. *Sir Elric*

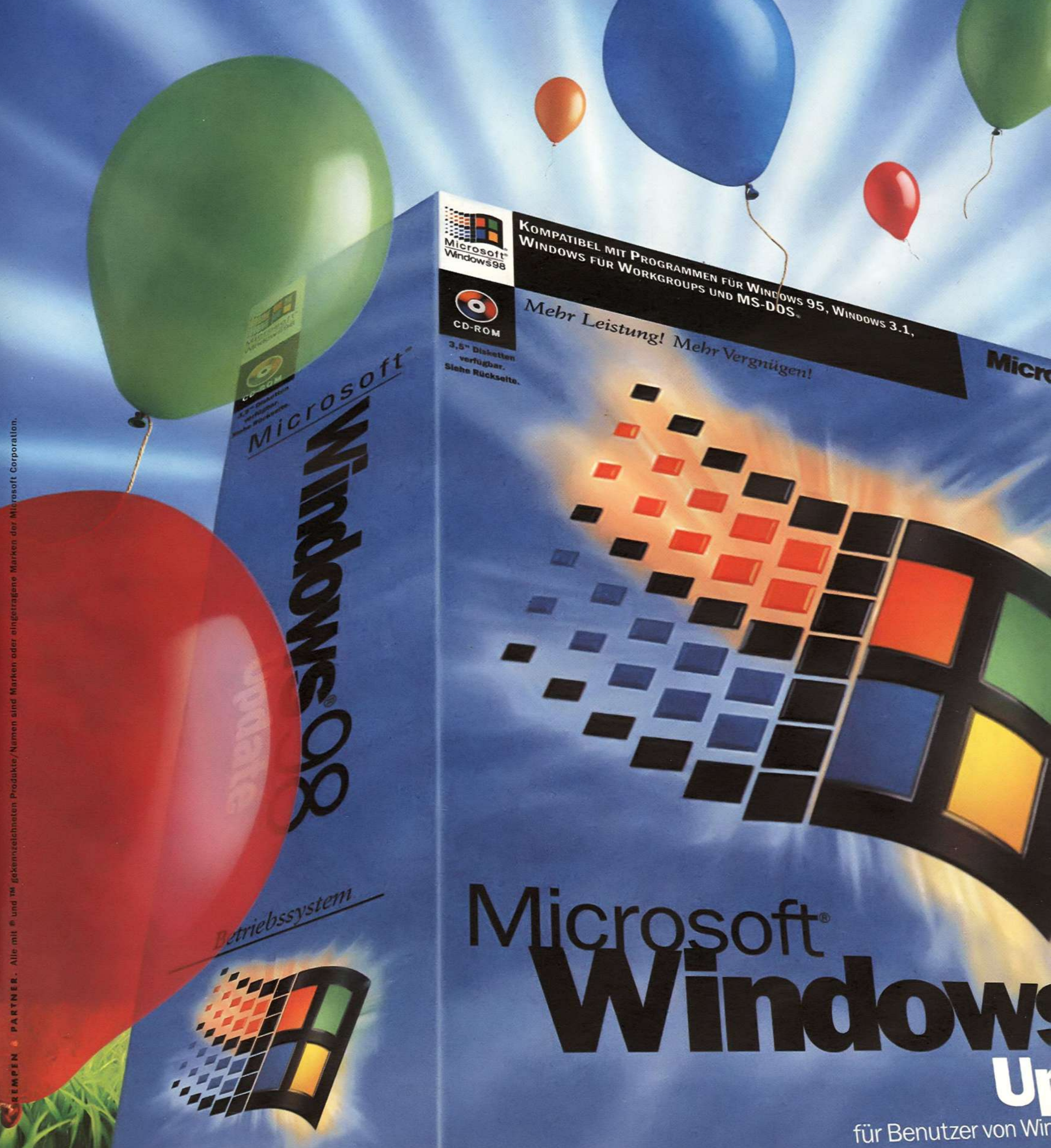


Nach dem ersten Tag eine abschließende Besprechung in unserem Tower



Die EG-Gesundheitsminister: Rauchen gefährdet die Gesundheit. Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält 0,7 mg Nikotin und 9 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach ISO)

Wir fördern d
der Spaßma



ie Erhöhung ßnahmen!



Gegen das Tempolimit für PCs!

Darum: schnelleres Laden der Anwendungsprogramme, kurze Systemladezeiten und sofortige Systembereitschaft mit „OnNow“ bei neuen PCs.

Für mehr Zuverlässigkeit!

Denn: Fehler werden einfach gefunden und behoben, versehentlich gelöschte Systemdateien wieder hergestellt, System und Treiber können über das Internet aktualisiert werden, und eine detaillierte Systemanalyse macht auch Profis wunschlos glücklich.

Ja zur Einfachheit!

Durch einheitliche Anwenderführung im Internet und auf der Festplatte, selbsterklärende Darstellungen von Ordnerinhalten und Plug & Play, ohne den PC neu starten zu müssen.

Nein zur Langeweile!

Aber dafür: mehr Power auch bei der neuesten Games-Generation, Filmgenuß auf dem PC durch DVD-Unterstützung und unterhaltsame Internet-Channels.

Für die Integration des Internets!

Und für die Integration einer E-Mail-Anwendung. Damit aus dem PC eine Informations- und Kommunikationsplattform wird.

Unser vollständiges Wahlprogramm finden Sie unter www.microsoft.com/germany/windows98

Wählen Sie Microsoft Windows 98!



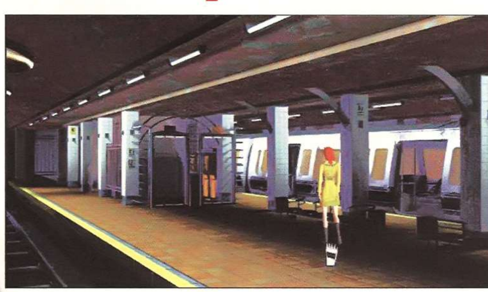
NEUES VON

Der Weg ist das Ziel

The Longest Journey

Was wäre, wenn es zwei Welten gäbe – eine der Magie und eine der Wissenschaft? Dank Funcom steht uns zu diesem Thema noch im Laufe des Jahres ein sehr vielversprechendes, episches Adventure ins Haus: Es gibt nämlich, so die Gamedesigner, diese zwei Welten, und sie können nur aufgrund eines heiklen Gleichgewichts existieren. April, eine junge Kunststudentin, besitzt die einzigartige Fähigkeit, zwischen hier und dort zu wechseln, und ihr kommt folglich (in der Gestalt des Spielers) die Aufgabe zu, das Gleichgewicht zu wahren. Kein Sonntagsspaziergang, denn immerhin warten über 100 Örtlichkeiten, mehr als 50 Charaktere sowie jede Art und Sorte von stets storybezogenen Rätseln auf die Retterin.

Vor allem aber, wie könnte es anders sein, befindet sich das erwähnte Gleichgewicht ohnehin in Schieflage: Der bisherige Wächter hat seinem Brötchengeber den Rücken gekehrt, und die mithin verdrehte Magie droht beide Welten mit Ausgeburten schrecklichster Alpträume zu überschwemmen. Grafisch steht wohl einiges zu erwarten, denn die 3D-Engine arbeitet mit echtzeitgerenderten Charakteren – und das bei 1000 Polygonen pro Figur sowie in 16 Millionen Farben. Davon aber abgesehen, soll aus der längsten Reise ein durchaus klassisches Point & Click-Adventure werden – im Herbst wissen wir mehr...



April auf der Suche nach dem Loch in der Realität...

...befindet es sich etwa in der Kirche?



Einige frühe Skizzen von magischen Wunderwesen

The Longest Journey
Genre
Adventure
Hersteller
Funcom
Erscheinen geplant
Herbst '98

Rebellion mit Stil

Steel Rebellion

Die Action-Ansicht: Volles Rohr in die Breitseite

Opforia ist eine etwas rückständige Gegend auf irgendeiner ungenannten Welt. Rückständig, aber rohstoffreich! Und so kommt es, wie es kommen muß: Die Opforier werden eines Tages überfallen und unterworfen – die neue Kolonialmacht installiert ein Marionettenregime, das mit Mord und Totschlag regiert. Dann aber kommt der Moment, wo Major Ferron, Angehöriger eines angesehenen Hauses und digitales Alter Ego des Spielers, rebelliert. Um den Major zum Sieg gegen die Okkupanten zu führen, gilt es in einem wohlriechenden Genremix neue Rebellen zu rekrutieren, Waffen, Fahrzeuge und Ausrüstung zu besorgen und guerillamäßige Schläge zu auszuteilen.

Im Kern ist "Steel Rebellion" ein Strategiespiel mit stark taktischer Ausprägung, aber es gibt auch eine (optionale) Actionvariante, denn es ist jederzeit möglich, eine der Einheiten in direkter Steuerung zu übernehmen, um dann per Rundum-3D für das Gute im Menschen zu fechten; 3D-Karten werden dabei unterstützt, aber auch im Normalmodus sieht's noch ausgesprochen gut aus.



FUNCOM

So oder so verabschiedet sich das Game jedenfalls von den traditionellen 2D-Karten und zeigt das gerenderte Gelände aus einer schrägen Vogelperspektive, wobei das Handling mittels einer aufrufbaren Menüscheibe 28 verschiedene Befehle erlaubt. Natürlich sind unterschiedliche Wetterbedingungen sowie Tageszeiten eingebaut, die dann wiederum Rückwirkungen auf die Sichtweite und andere Faktoren haben. Die Einheiten können variabel ausgerüstet werden (einschließlich Waffen, Chassis und natürlich Besatzung), und Funcom verspricht eine breite Vielfalt von Missionen. Interessant auch, daß ein Editor für eigene Szenarien integriert werden soll, bei dem die Hersteller dem Spieler volle Handlungsfreiheit versprechen. Bis zu acht Spieler schließlich werden im Multimodus mitmachen können. *jn*

Wir möchten gerne in die Kaserne...

Steel Rebellion
Genre
Action-Strategie
Hersteller
Funcom
Erscheinen geplant
Herbst '98

WER IST FUNCOM?

Die 1993 gegründete Software-Company gehört – obwohl hierzulande eher unbekannt – keineswegs zu den unbeschriebenen Blättern. Allerdings machte sie bislang eher an den Konsolen ("Pocahontas", "Casper" oder "Dragonheart") bzw. im Online-Multiplayersektor ("Anarchy") von sich reden. Zudem stammt das Team aus dem abseits gelegenen Oslo, unterhält allerdings inzwischen eine Dependance im ebenso abseits gelegenen Dublin. "The Longest Journey" und "Steel Rebellion" sind die beiden ersten PC-only-Produkte der Firma, also wird es wohl nicht mehr lange dauern, bis auch unsereins Notiz von den Norwegern nimmt.

NEUES VON PSYGNOSIS

Mit dem Schwerte in der Hand...

Drakan

Die Kriegerin Rynn wohnte mal in einem netten Dorf, doch dann kamen böse Wichte und zerbröselten den Standort. Leider war es damit nicht getan, denn die Wüteriche waren bloß Vorboten größeren Unbills: Das Böse will wie stets die Weltherrschaft!



Rynn von hinten: Lara würde vor Neid erblassen

Folglich macht sich Rynn auf die Socken, um in ein Action-Adventure voller Monster, Städte, Festungen und Drachen einzutauchen. Über 100 Gegnerarten, 30 Non-Player-Charaktere sowie jede Menge Waffen und Zaubersprüche warten auf den Einsatz. Tolle Animationen und Flugsequenzen (auf dem Drachen) sollen das Spiel zum Erlebnis machen. *jn*

Drakan
Genre
Action-Adventure
Erscheinen geplant
Frühjahr '99

Luft hat keine Balken

Freie Jagd!



Enterhaken werfen!

DID-Mitbegründer Phil Allsopp machte sich schon vor einem Weilchen mit General Simulations selbständig. Jetzt legt die neue Firma ihr Gesellenstück vor: Im Pilotensessel von Messerschmitt, Hurricane oder Mustang gilt es, mehr als 50 geschichtlich genaue Missionen aus dem Zweiten Weltkrieg zu absolvieren, wobei nicht zuletzt die detaillierte Landschaft und die verschiedenen Netzwerk-Modi für bis zu acht Piloten überzeugen. *jn*

Freie Jagd!
Genre
Flugsimulation
Erscheinen geplant
Winter '98

Jules Verne meets Stephen King

O.D.T.



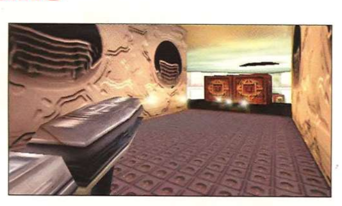
Achtung, Fledermaus von hinten!

Optisch ganz ähnlich wie Drakan kommen Kapitän Lamat und sein Luftschiff Nautiflyus daher: Auf der Suche nach der heilkräftigen Grünen Perle bruchlanden sie nämlich auf dem Dach eines seltsamen Turms. In einer Mixtur aus Action-Adventure und Rollenspiel macht sich der Käpt'n mit seiner Crew auf den Weg nach unten. Fallen, Horror und mystische Kreaturen stellen sich ihnen in den Weg. Animationen per Motion Capturing, Morphing und 40 verschiedene Gegner machen den Abstieg zum Gänsehaut-Fest. *jn*

O.D.T.
Genre
Adventure/Rollenspiel
Erscheinen geplant
Winter '98

Shooter mit Party

Hired Guns



Die Zukunft ist wenigstens hell ausgeleuchtet!

Mittwochs im nächsten Jahrtausend: Die Menschen haben ein Nachbar-Sonnensystem besiedelt, doch plötzlich reißt der Kontakt zu Mutter Erde ab. Zwischen drei mächtigen Kolonisten-Konzernen brechen Kämpfe aus, und die Siedler-Zivilisation droht unterzugehen. Da aber macht sich zum Glück der Spieler auf, um mit einem Vier-Mann-Rollkommando für Ordnung zu sorgen. Sieht aus wie ein toll gemachter Ego-Shooter, spielt sich aber schon wegen der Begleiter deutlich strategischer. *jn*

Hired Guns
Genre
Stratego-Shooter
Erscheinen geplant
Winter '98



EVER Entstehung

Sony arbeitet fieberhaft an dem Rollenspiel, das Ultima Online endgültig den Rang ablaufen soll



Faydwer ist die Heimat der Zwerge und Gnome. Doch auch Wald- und Hochelfen sind dort zu finden. Ein großes Potential.



Der (Alp-)Traum eines Menschen. Die Rede muß gehalten werden.



Dungeons bergen viele Gefahren. Es gibt nicht nur Monster, sondern auch zahlreiche Fallen.

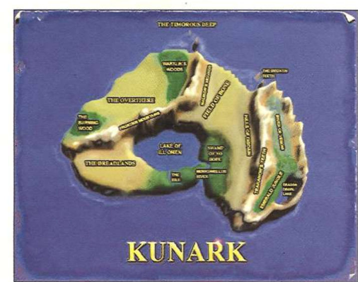
Der erste geschlossene Betatest kommt immer näher und seit ein paar Wochen können angehende Abenteurer sich für die neue große Online-Herausforderung anmelden. Die Eintragung lohnt auf jeden Fall, schließlich darf jeder, der sich die Mühe gemacht hat, das Formular auszufüllen, an der abschließenden öffentlichen Betaphase teilnehmen.

Die Entwicklung schreitet weiter voran und neue Details sind nun bekanntgegeben worden. Sony Interactive arbeitet an diversen Methoden, um das Problem von PlayerKillern einzudämmen. Neulinge im Spiel sind anfangs vor Mördern geschützt und können ihrerseits auch keine Spieler angreifen. Die Möglichkeit zum Kampf gegen menschliche Kontrahenten muß mit einem Button aktiviert werden. Ist diese Option einmal gewählt worden, könnt Ihr sie nicht mehr rückgängig machen.

Wie bereits in unserem ersten Beitrag (PP 3/98) berichtet, wird Everquest mehrere Rassen haben (siehe auch Kasten). Norrath besteht aus insgesamt fünf Kontinenten und die einzelnen Völker besitzen ihre Ursprungsländer. Wählt der Spieler eine Rasse, kann er sich als ersten Erscheinungspunkt nur die Städte im jeweiligen Land aussuchen. Wie in jedem guten Rollenspiel stehen mehrere Berufe zur Auswahl. Neben den klassischen wie Krieger, Magier, Barde oder auch Dieb, existieren beispielsweise auch Paladine, Mönche oder aber Schamanen. Es wird verschiedene Formen der Magie geben und entsprechend gegliederte Berufsgruppen. So finden sich auch Nekromanten, die lediglich die Beschwörung der Toten und



Die Heimat der Menschen



Kunark ist noch unerforscht..

Everquest
Genre
Online-Rollenspiel
Hersteller
Sony Interactive USA
Erscheinen geplant
--

QUEST
einer Welt

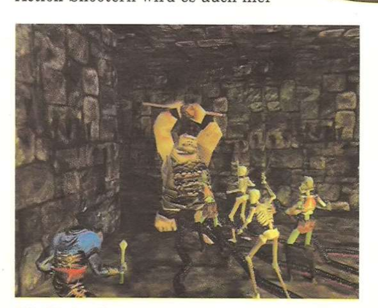


Zaubersprüche werden effektvoll in Szene gesetzt

Größenunterschiede zwischen den Rassen sollen im Kampf eine große Rolle spielen

deren Beherrschung verstehen. Damit die Charakter-Wahl auch wohl überlegt wird, kann nicht jede Rasse jeden Beruf ausüben. Das System ist also keineswegs so offen wie Ultima Online, in dem der Spieler alles nach eigenen Wünschen erlernen und sich auch später noch gänzlich neue Skills aneignen kann. Insgesamt sollen in Everquest 14 Berufsklassen und 40 zu erlernende Fähigkeiten zur Verfügung stehen. Da die Abenteuer in der Welt Norrath dreidimensional sein werden, stehen Euch auch mehr Bewegungsmöglichkeiten zur Verfügung. Ähnlich den 3D-Action-Shootern wird es auch hier sein, zu springen und zu schwimmen. Damit Euch selbst bei fünf verschiedenen Betrachtungswinkeln der Figur nicht die Übersicht verloren geht, ist geplant, eine Zoomfunktion zu integrieren. Besonders viel Wert legen die Entwickler auch auf die KI der NSCs (Nichtspielercharaktere) sowie der Monster. So sollen sie unterschiedlich auf einen einzelnen Wanderer oder gar eine Gruppe reagieren. Auch das Outfit, sprich Bewaffnung und Rüstung, spielt dabei eine Rolle. So wird es Euch passieren, daß eine Kreatur bei Eurem Anblick sofort flieht. Zur Zeit wird fieberhaft an unzähligen Geschöpfen gearbeitet, bisher sind nur wenige veröffentlicht worden, darunter auch riesige Piranhas, die Euch in Gewässern auflauern. Drum prüfe, wer schwimmen will. Ein Erscheinungsdatum steht noch nicht fest, jedoch ist dieses Jahr eher unwahrscheinlich. Sobald die erste Betaphase beginnt, werden wir für Euch vor Ort berichten.

mw



Niedliche Gegner...

DIE RASSEN

Hier ein kleiner Überblick über die einzelnen Völker:

Barbar



Dunkelelf



Hochmensch

Gnom

Halbelf



Halbling



Hochelf

Mensch

Oger



Troll



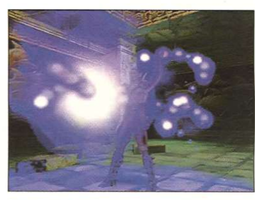
Waldelf



HERETIC 2

Bald entführt uns Raven Software erneut ins gebeutelte Fantasy-Land


Den Elfen Corvus erwarten in „Heretic 2" viele Abenteuer


Es darf äußerst effektvoll gezaubert werden


Vielen Monstern gilt es den Garaus zu machen

Heretic 2
Genre
Action-Adventure
Hersteller
Raven Software/Activision
Erscheinen geplant
Dezember 1998

Anno 1994 veröffentlichte Raven im Windschatten von id Software einen im Fantasy-Universum angesiedelten Ego-Shooter, der sich hierzulande dank der BPjS rasch zu den indizierten Produkten der Kollegen gesellte. Die Jungs von Raven ließen sich dadurch allerdings nicht beirren und bauten das Ambiente in „Hexen" und dessen Fortsetzung weiter erfolgreich aus. Inzwischen programmieren die Entwickler der Rabenfirma an „Heretic 2", das zumindest vom Titel her den direkten Nachfolger des 94er Programms darstellt. Während die „Hexen"-Reihe die Legende der diabolischen Schlangenreiter weiterspinnt, wird sich „Heretic 2" den Abenteuern von Corvus widmen. Zur Erinnerung: Der Elf Corvus ist der Held des Vorgängers, der D'Sparil, einen der berüchtigten Schlangenreiter, besiegte und daraufhin von seiner Heimatwelt verbannt wurde. Im zweiten Teil kehrt er nun in sein Land zurück, das von einer mysteriösen Seuche heimgesucht wird. Der Spieler muß den Protagonisten auf der Suche nach einem Heilmittel gegen diese Plage durch das Reich steuern. Während ihn sein Weg durch Städte, Canyons, Sümpfe und Dungeons führt, trifft er auch auf Monsterhorden und Angehörige der verschiedensten Rassen und Kulturen. Um sich gegen seine Feinde zur Wehr zu setzen, wird Corvus magische Waffen, beispielsweise einen Bogen und einen Stab besitzen, sowie eine ganze Reihe von Zaubern wie die „Sphere of Annihilation", den „Ring of Repulsion", „Fire Wall" oder den berüchtigten „Morph Ovum"-Spell – bei dem sich der Kontrahent in ein Federvieh verwandelt – aussprechen können.

Die gravierendste Änderung gegenüber dem Vorgänger ist die Spielperspektive von „Heretic 2". Anstatt in der Ego-Ansicht durch das 3D-Environment zu laufen, werdet Ihr das Geschehen im „Tomb Raider"-Stil mittels eines Third-Person-Views wahrnehmen. Für Übersicht sollen dabei drei unterschiedliche „Kamera"-Modi sorgen. Corvus wird des weiteren springen, schwimmen, klettern, sich an Felsvorsprüngen festklammern und akrobatische Einlagen wie Handstände und Saltos ausführen können..

Trotz Third-Person-Perspektive ist für die Grafik wieder einmal die aktuelle Engine von id-Software zuständig, so daß einem optischen Feuerwerk an Effekten nichts im Wege steht.

Obwohl diesmal Adventure-Elemente das Gameplay bereichen, wird der Action-Aspekt keinesfalls vernachlässigt. Dies unterstreicht auch das Bestreben des Entwicklerteams, in „Heretic 2" mit Multiplayer-Features, wie Deathmatch- und Coop-Modus, zu integrieren. Dadurch dürfen sich dann bis zu 16 Teilnehmer z.B. in lokalen Netzwerken oder via Internet austoben. *cis*


Unser Held in Bedrängnis

M.A.X. 2™

MECHANISED ASSAULT & EXPLORATION

"Hübsch, Mächtig, Intelligent, Fordernd. M.A.X. 2 ist der absolute Overkill für jeden Strategen."
Alexander Geltenpoth, PC Action 7/98

Beeindruckende Landschaften mit neuer 3D Scrolling-Technologie und stufenloser Zoom-In Funktion.



Jetzt auch komplett in Echtzeit spielbar für schnelle Entscheidungen und explosive Action.



Neuartige, 3D gerenderte Alien-Rasse mit über 90 Einheiten.



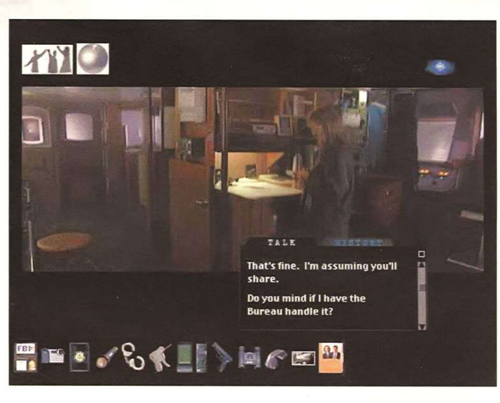
http://www.interplay.com

DISTRIBUTED BY Acclaim



THE X-FILES
Trust No One

Der Mystery-Hit wird endlich spielbar



Bei Interaktion werden uns vorgefertigte Fragen und Sprüche in den Mund gelegt



Mulder ist wie immer auf der Suche nach der Wahrheit



Wer möchte nicht mit Scully telefonieren?



Im Polizeilabor können wir ebenfalls zum Plauderstünchen vorbeischauen

The X-Files: Trust No One
Genre
Adventure
Hersteller
Fox Interactive/EA
Erscheinen geplant
Sommer 1998

Obwohl sich „Akte X" hierzulande gerade in der Sommerpause befindet und Pro7 als Trostpflaster lediglich ältere Folgen ausstrahlt, müssen Fans der Serie nicht verzagen, da sie noch in der heißen Jahreszeit selbst einen der unheimlichen Fälle des F.B.I. lösen dürfen. Nach der Infotainment-CD-ROM „Unrestricted Access" verbannt nun bald das langerwartete Computerspiel zu dem TV-Kult, der den Mystery-Boom in der deutschen Fernsehlandschaft entfachte, eine treue Anhängerschar vor den Monitor ihres PCs. Der Spieler wird dabei durch die neue VirtualCinema-Technologie in eine exklusive „X-Files"-Episode virtuell eintauchen und einen Agenten namens Craig Willmore, der in der F.B.I.-Außenstelle in Seattle tätig ist, verkörpern. Als Craig werdet Ihr eines Tages zu Eurem Vorgesetzten zitiert und erhaltet von ihm die Order, zusammen mit Direktor Walter Skinner an einem Fall zu arbeiten und das merkwürdige Verschwinden der beiden Special-Agents Dana Scully und Fox Mulder aus Washington zu untersuchen...

Das Spiel wird sich als eine Art Film-Adventure präsentieren. Ihr klickt Euch mit Hilfe des Mauscursors durch die Szenarien, wobei sich der Zeiger in ein entsprechendes Symbol verwandelt, sobald Ihr beispielsweise einen Gegenstand näher untersuchen oder mit einer Person sprechen könnt. In bester Schnüffler-Manier müßt Ihr so unter anderem Indizien sammeln, vagen Spuren und Hinweisen nachgehen, Zeugen befragen, Computerpaßwörter in Erfahrung bringen und zwischen verschiedenen Schauplätzen hin- und herpendeln. Bei Interaktionen mit anderen Charakteren dürft Ihr sie nicht nur mit Fragen löchern, sondern zudem manchmal wählen, wie Ihr auf die Äußerungen Eures Gegenübers reagieren wollt. Generell soll sich Eure Vorgehensweise auf den weiteren Handlungsverlauf auswirken. Da die Storyline vom Erfinder der „X-Files", Chris Carter, höchstpersönlich stammt, ist sichergestellt, daß die „X-Philes", wie sich die Fans der Serie selbst nennen, mit mysteriösen Verschwörungstheorien und obskuren Phänomenen ausreichend bedient werden (immerhin fliegt schon beim Logo von Fox Interactive ein UFO durchs Bild). Auf die bekannten Gesichter von David Duchovny, Gillian Anderson und Mitch Pileggi sowie die Original-Synchronstimmen werdet Ihr ebensowenig verzichten müssen, wie auf die stilvollen Kompositionen von Mark Snow, die mit Dolby-Surround-Sound das authentische „Akte X"-Feeling unterstreichen.

Ausgeliefert auf sieben Silberscheiben wird sich bei dem „X-Files"-Spiel herausstellen, ob Ihr in die Fußstapfen von Scully und Mulder treten könntet. Jedenfalls solltet Ihr immer daran denken: Die Wahrheit ist irgendwo dort draußen. *cis*



Im Zuge der Ermittlungen müßt Ihr verschiedene Schauplätze besuchen


ritual
entertainment
ACTIVISION
SOON BY
ACTIVISION
Halle 3
Stand C54
HANNOVER 26.8.–30.8.1998
CeBIT HOME ELECTRONICS
www.activision.de
SiN
Tel. 09471-70170
NBG VERLAG
DYNAMIC SYSTEMS
ABC SOFTWARE
Activision Support täglich von 16 bis 18 Uhr, außer an gesetzlichen Feiertagen.
Hintline: 0190 - 510055 (DM 1,21/min.) · Technischer Support: 01805 - 225155 · E-Mail: Support activision.de
Wenn Sie an regelmäßigen Informationen zu den neuesten Produkten unserer Firmengruppe interessiert sind, schreiben Sie an:
Activision Deutschland GmbH, Stichwort : “Infomail”, Postfach 1553, 33245 Gütersloh
Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen von Activision, Inc. Sin ist ein Warenzeichen von Ritual Entertainment. © 1997-1998 Ritual Entertainment. Veröffentlichung und Vertrieb durch Activision, Inc. Dieses Produkt enthält von Id Software, Inc. lizenzierte Softwaretechnologie (Id Technology). Id Technology © 1997 Id Software, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.

FALLOUT 2

Achtzig Jahre nach „Fallout" – und die Erde ist immer noch eine Trümmerwüste...



Und jetzt nehmen Sie doch bitte mal die Maske ab...



Alte Reaktoren sind bestimmt keine gesunde Umgebung



Über diese Brücke mußt Du gehen...

Bekanntlich ist nichts so erfolgreich wie der Erfolg – deshalb verwundert es nicht, wenn bereits relativ kurz nach dem Endzeit-Rollenspiel „Fallout" ein Sequel in den Startlöchern steht. Dieses Tempo wird freilich damit erkauft, daß hier dieselbe Engine noch einmal verwendet wird. Aber das soll uns nicht stören, weshalb wir uns freudig durch die Zeit beamen. Und zwar diesmal 80 Jahre weiter als beim Vorgänger!

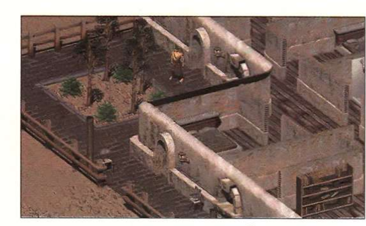
Die Protagonisten des ersten Teils leben längst nicht mehr, Hauptheld der Geschichte ist mithin ein Nachfahre des mutigen Abenteurers von dunnemals, welcher sich schließlich in einem Außenweltler-Dorf zur Ruhe setzte, nachdem er von seinen Bunker-Leuten verstoßen wurde. Die Existenz des Stammes ist nun jedoch akut bedroht, da alle Reserven nach einer zehnjährigen Dürre zu Ende gehen. Aber da gibt es ja den „Vault Dweller's Survival Guide" aus einem der Tiefbunker – und dort ist von einem „Garden of Eden Creation Kit (GECK)" die Rede, einem Werkzeug, das aus jedem vertrocknenden Tal das reinste blümchensprießende Paradies machen könne. Keine Frage, der Spieler als legitimer Enkel des damaligen Exilanten muß zum legendären Bunker 13 aufbrechen, um dort ein GECK für seine Leute zu requirieren...

Das Game spielt in den Brachländern des nördlichen Kaliforniens, rund um New Reno und die Ruinen von San Francisco, wobei viele interessante Orte natürlich wieder erst gefunden werden können, wenn man entsprechende Hinweise bekommt. Zu den witzigen Neuigkeiten gehört, daß man das Ödland mit dem Auto durchqueren darf, was die Reisezeit verkürzt, zufällige Monsterbegegnungen verhindert und nicht zuletzt als größeres Inventory dient. Und damit auch wirklich das richtige „Mad Max"-Feeling aufkommt, kann man wieder alle möglichen schrägen Figuren in seine Party aufnehmen, von Supermutanten bis zu verrückten Wissenschaftlern. Interplay verspricht ferner ein paar neue Waffen, und zudem wird man jetzt auch Items miteinander kombinieren können.

Schließlich ist „Mehr, größer, besser" ebenfalls die Devise in Bezug auf die zu erledigenden Aufgaben. Viel mehr davon als im ersten Teil warten auf den Spieler, allerdings werden nicht alle Quests für jeden Charakter zugänglich sein – manche sind etwa vom Geschlecht oder von den Skills abhängig, andere wieder ergeben sich erst, wenn man im Spiel bestimmte Aktionen unternimmt. Im übrigen darf bei Gameplay und Präsentation (wie oben schon angedeutet) weitgehend das erwartet werden, was man bereits kennt, also Iso-3D-Grafik und rundenweise ablaufende Kämpfe. Aber um so schneller kann man sich halt in das Spiel hineinfinden... *jn*

Fallout 2
Genre
Rollenspiel
Hersteller
Interplay
Erscheinen geplant
Spätherbst '98





Es gibt immer noch etliche Überbleibsel der Zivilisation


Wegbereiter für Wohneigentum
Zum Bausparen ist man nie zu jung.
VL und Prämie schon ab 16.
Okay, Du hast im Moment was anderes im Kopf als das eigene Haus. Aber ein Bausparvertrag von Schwäbisch Hall macht sich trotzdem bezahlt. Du bekommst vermögenswirksame Leistungen und die Bausparprämie schon ab 16. Das sind für Dich pro Jahr bis zu 1000 Mark von Chef und Staat. Und vielleicht wird das mit dem eigenen Haus ja doch mal aktuell. Infos gibt's bei allen Volksbanken und Raiffeisenbanken, den Schwäbisch Hall-Beratern oder unter www.schwaebisch-hall.de
405/98
Im FinanzVerbund der
Volksbanken Raiffeisenbanken
Schwäbisch Hall
Auf diese Steine können Sie bauen

PIZZA SYNDICATE

Bald kommt Software 2000 als Freund zu Euch – und macht Euch ein Angebot, das Ihr nicht ablehnen könnt...


„Sim City" meets Disneyland


Wer hat Angst vorm schwarzen Mann?

Alle Software, die etwas mit Kalorien zu tun hat, landet auf meinem Schreibtisch. Das ist ein Naturgesetz, und in diesem Sinne ist die Pizza-Neuauflage von Software 2000 bei mir schon mal bestens aufgehoben. Doch auch sonst geizt das Programm nicht mit Reizen! Wer den Vorgänger „Pizza Connection" kennt, weiß bereits recht gut, worum es geht, nämlich im Kern um den echtzeitigen Aufbau einer Pizzeria-Kette in verschiedenen Städten Europas. Das kann auch jetzt wieder bis in die letzten Einzelheiten betrieben werden – besonders beliebt dürfte etwa das eigenhändige Belegen der Teigfladen werden, wobei der Phantasie keine Grenzen gesetzt sind. Als grundlegende Neuigkeit kommt hinzu, daß sich nunmehr alle Funktionen automatisieren lassen. Jeder kann das Game also so spielen, wie es ihm am meisten zusagt. Oder mit den Worten von Designer Hans-Arno Wegner ausgedrückt: „Der Spieler muß jetzt nicht mehr jede Tomate einzeln kaufen." Viele Dinge machen aber nach wie vor besonderen Spaß, wenn man sie selbst in die Hand nimmt – wie beispielsweise die Möblierung der Verkaufsräume oder die Musikauswahl der Jukebox hinsichtlich der erwarteten bzw. gewünschten Kundenschicht.

Die illegale Seite der Angelegenheit ist ganz enorm ausgebaut worden – schließlich macht ja immer noch am meisten Spaß, was „pfui" und „bäh" ist. Eigentlich haben wir es diesmal sogar mit einem Spiel zu tun, das auf zwei ganz verschiedenen Wegen gespielt werden kann: Brav als strebsamer Pizzabäcker oder nicht ganz so brav als Unterweltboß, der Schutzgelder kassiert und den Betonumsatz ankurbelt. Man kann sich einem Syndikat anschließen, sein eigenes gründen, die Ordnungshüter bestechen und zum mächtigsten Paten der Welt aufsteigen – oder auch beide Karrieren einschlagen. Schon, weil die Pizzerien ideale Geldwaschanlagen sind...

Grafisch stehen ebenfalls einige Änderungen Gewehr bei Fuß, denn während bereits der Vorgänger im Comic-Stil gehalten war, so schaut „Pizza Syndicate" jetzt endgültig schreiend bunt, wild gestylt und dabei mindestens hochglanzgerendert aus der Wäsche. Die Städte präsentieren sich in schräger Iso-Perspektive samt Tag/Nacht-Zyklus, die Sonderscreens wie Bank, Werbebüro und dergleichen hüpfen vor lauter quietschfideler Icons fast aus dem Monitor. Sieben Computergegner und bis zu drei Widersacher im Netzbetrieb warten auf zahlende Kundschaft... *jn*


Wer hat Angst vorm schwarzen Mann?


Und wo sind hier die Peanuts?

Pizza Syndicate
Genre
Fun-Wirtschafts-simulation
Hersteller
Software 2000
Erscheinen geplant
Herbst '98





DIE EINZIGEN
VERBÜNDETEN
SIND IHRE FEINDE



„ein fantastisches Spiel"
– PC Action –





Vom Hersteller des weltweit meistverkauften Echtzeit-Strategiespiels WarCraft II Tides of Darkness



www.blizzard.de

POPULOUS – THE BEGINNING

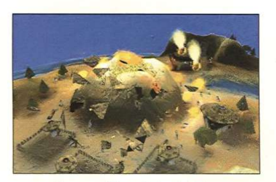
Kürzlich wurde das neueste Populous-Projekt von Bullfrog in „The Beginning“ umgetauft – denn mit dem dritten Teil fängt alles an...



Mit dem Ballon unterwegs zu neuen Ufern



Einer der gefürchteten Vulkane bricht aus...



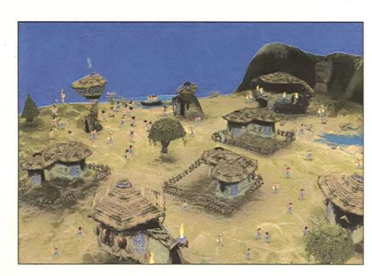
...und zerstört dabei Mann und Maus!

Veteranen werden sich noch daran erinnern, daß das ursprüngliche Populous-Konzept darin bestand, als göttlicher Gönner eines Stammes seinen Leuten zum Sieg zu verhelfen. Diesmal spielt man hingegen in eigener Person mit, und zwar als Dorf-Schamane – mit dem Ziel, am Ende erst zum Gott aufzusteigen. Doch auch spielerisch gibt es Änderungen: „The Beginning“ fühlt sich an wie eine Mischung aus „Populous“, „Powermonger“ und „Warcraft“. Zunächst einmal ist es so, daß die Steuerung nicht mehr indirekt, sondern direkt im Stil der diversen Echtzeit-Strategicals erfolgt – aber durch etliche Buttons zur „Massenbeeinflussung“ läßt sich das Ganze auch dann noch dirigieren, wenn es anderswo schon unübersichtlich wird.

Die Zaubersprüche werden Kennern der beiden Vorgänger bereits geläufig sein. Der beliebte Vulkan ist so zerstörerisch wie eh und je, Erdbeben gibt es auch, und Armageddon sieht absolut supercool aus! Aber auch der Schamane selbst verfügt über nette Möglichkeiten. So kann er sich z.B. unter dem Schutz von Unsichtbarkeits-Zaubern in eines der gegnerischen Lager begeben, um dort zu schädigen. Witzig auch die Priester, die feindliche Wuselmännchen konvertieren können. Überhaupt hat man die Auswahl unter verschiedenen Einwohnern – neben Schamane und Priester wären da noch Warriors und Super-Warriors sowie die sogenannten Braves, eine Mischung aus Bauhandwerker und Soldat.

Am augenfälligsten ist jedoch der Wandel der Optik, denn generell spielt sich das Game auf einem kugeligen Planeten ab, dessen Oberfläche man aus dem Kosmos betrachten, aber auch für die Detailarbeit zu einem Rundum-Iso-3D heranzoomen darf. Das sieht ziemlich spektakulär aus, insbesondere beim Einsatz von etwas gewaltigeren Spells. Die kontinentalen Grenzen sind dabei auf verschiedene Weise überschreitbar. Zum einen ist es wie gehabt möglich, Gelände einzuebnen – dies kann unter anderem dazu benutzt werden, Land aus dem Wasser zu heben, um trockenen Fußes von einer Insel zur anderen zu gelangen. Zweitens stehen dem Spieler aber auch Boote und sogar Ballons zur Verfügung.

Das Spiel wird über 30 bis ins Detail ausgetüftelte Level verfügen (dazu kommen noch 40 oder 50 Multiplayer-Maps), am Schluß darf man dann im „God-Mode“ sogar eigene Karten kreieren. Bis zu vier menschliche oder computergesteuerte Nationen können übrigens an der Völkerschlacht teilnehmen; Sieger ist jeweils, wer alle anderen bis zur letzten Stubenfliege niedermacht. *jn*



Friedliches Familienleben bei den blauen Wusels

Populous: The Beginning
Genre
Strategie-Göttersimulation
Hersteller
Bullfrog
Erscheinen geplant
Jahresende '98

DAS ERSTE TAKTISCHE MECHWARRIOR® SPIEL

OFFICIAL PRODUCT
BATTLETECH
UNIVERSE®

MECHCOMMANDER™

Das Action-Strategie-Spiel der nächsten Generation! Erleben Sie extrem realistische und dynamische Schlachten: Erteilen Sie Ihre Befehle in Echtzeit und bekommen Sie Feedback direkt vom tobenden Schlachtfeld. Befehligen Sie Ihre eigene Mechwarrior® Truppe, die sich durch individuelle Fähigkeiten wie Charakter und Kampfstärke unterscheidet. Sie werden am eigenen Leib spüren, wie gut Ihre Kommandos bei Ihren Söldnern ankommen!

Ihr Erfolg wird von der jeweils letzten Mission und Ihrer Taktik für die nächste Mission abhängen. Leiten Sie Ihre Truppe mit harter Hand, denn nur so bekommen Sie die richtigen Söldner für die richtigen Mechs mit den richtigen Waffen. Spektakuläre grafische Effekte untermauern Ihre Kommandos.

SIE SIND DER MECHCOMMANDER... NUN LIEGT ES IN IHRER HAND...





MICROPROSE®
www.microprose.com

WARCRAFT ADVENTURES:
Lord of the Clans

Blizzard beweist: Orks sind auch nur Menschen...

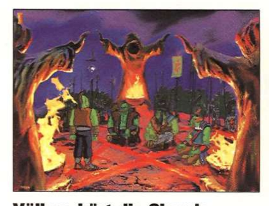




Der mit dem Wolfsfell tanzt...

Auch Thrall versumpft hin und wieder

Drei Grüne unter sich



Völker, hört die Signale...



Warcraft Adventures
Genre
Comic-Adventure
Hersteller
Blizzard
Erscheinung geplant
Sommer '98

Allen nichtstrategischen Abenteurern sei hier kurz verraten, daß es im weiten Multiversum ein Fantasyland namens Azeroth gibt, in dem Menschen und Orks um die Herrschaft rangeln. Zwei Echtzeitstrategicals einschließlich diverser Mission-CDs wurden dem epischen Schlachtengemälde bereits gewidmet, nunmehr ist als dritter Teil ein Adventure an der Reihe. Und wer da meint, bei Blizzard verstünde man bloß was von Strategie und Action-Rollenspielen – oh, wie täuscht sich der! Denn nach dem zu urteilen, was uns Projekt-Manager Bill Roper kürzlich zeigte, wird sich Mr. Lucas wohl bald warm anziehen dürfen...

Doch der Reihe nach: Einige Jahre nach der letzten Warcrafterei "Beyond the Dark Portal" wird der kleine Ork Thrall von menschlichen Eltern aufgezogen, denen er – ausgestattet mit der Stärke und Wildheit des Orks, aber auch mit der Bildung des Menschen – als ultimativer Krieger dienen soll. Das Spiel beginnt, als Thrall wegen eines Aufruhrs zum Tode verurteilt wird. Folglich muß er aus dem Gefängnis fliehen und zu seinem eigenen Volk stoßen, um die Stämme zu einen und gegen die Menschen zu führen. Im Grunde ist das eine Story, wie sie so oder ähnlich auch einem Strategiespiel zugrunde liegen könnte, und das hat natürlich einen Grund!

Blizzard will nämlich darauf achten, daß auch die bisherigen "Warcraft"-Spieler gerne in die Haut von Thrall schlüpfen – weshalb das Game alles in allem nicht unbedingt zu den schwersten zählen wird. Insbesondere ist den Herstellern wichtig, daß die Rätsel sämtlich einen logischen Sinn ergeben, so daß man selbst im Falle eines Steckenbleibens nach erfolgreicher Lösung sagt: "Naja, hätte ich eigentlich auch früher drauf kommen können!" Lord of the Clans wird keine Sackgassen kennen und man kann dort nicht sterben. Das heißt nun nicht, daß gar keine Nußknacker-Arbeit zu leisten wäre; vor allem wird man viel reisen müssen, da die Einzelbestandteile der Puzzles weithin über die 60 Locations verstreut sind.

In der derzeitigen Fassung erinnert das Game in puncto Steuerung und Grafik stark an "Vollgas", doch wird es wohl noch Änderungen hin zu einer mehr iconbasierten Steuerung geben. Sehr überzeugend fanden wir die Optik, für die übrigens eine Zeichner-Brigade aus St. Petersburg, dem früheren Leningrad, verpflichtet wurde. Für den Spaß an der Sache sowie für etliche „Ostereier" (z.B. kann man an einer Stelle Kühe explodieren lassen) ist hingegen Steve Meretzky zuständig, der sich als abenteuerlicher Humorist ja schon zu Infocom-Zeiten einen Namen machen konnte. Und die Sprachausgabe klingt zumindest in der englischen Fassung absolut erstklassig! *jn*



Gut gewürzt ist halb gewonnen!

Dark Reign: Rise Of The Shadowhand

Das Missionpack komplett gelöst

Wer bereits das Original des Strategie-Hits von Activision ziemlich knifflig fand, kann bei den Missionen der Erweiterungs-CD erst recht auf starke Probleme stoßen. Christian Pfeiffer, den Power-Play-Lesern mittlererweile als heißer Tips-Lieferant ein Begriff, läßt Euch auch hier nicht im Regen (oder besser gesagt im Dschungel) stehen und hilft Euch wieder mal aus der Patsche, sei es nun als Admiral des Imperiums oder als Commander des Freiheitskorps.

Mechs und Monster: Die neuen Einheiten

Einheiten beider Seiten:



Der **Straßenwandler** kann jede Art von Terrain in ein schnell passierbares Gebiet umwandeln, von dem vor allem die Einheiten des Freiheitskorps profitieren, da diese größtenteils nicht über die Luftkissentechnik verfügen und sich auf anderem Bodenbelag somit langsamer bewegen. Der Wandler ist in den verschiedensten Situationen einsetzbar und kann sich im passenden Terrain als sehr nützlich erweisen.

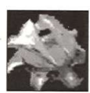


Der **Sumpfwandler** ist der Gegenspieler des Straßenwandlers. Er kann alle Arten von Terrain in Sumpf verwandeln und macht dieses somit für die Truppen schwerer passierbar, welche nicht über die Luftkissentechnik verfügen. Vor allem bei der Basisverteidigung kann der Sumpfwandler perfekte Dienste leisten, da die Angreifer beim Überqueren des Terrains langsamer vorstoßen und somit auch besser durch die eigene Verteidigung zerstört werden können.

Die neuen Einheiten der Shadowhand:



Die **Furie** ist wohl die beste neue Einheit des Imperiums. Sie verfügt über zwei schwere Plasmawerfer auf ihrem Rükken und kann jedes Terrain und jede Höhenstufe dank Ihren Beinen passieren. Dieser Mech ist universell einsetzbar und in größeren Gruppen der ultimative Xeniten-Killer.



Die **Shadowblade** ist eigentlich das gleiche wie der alte Shredder, wir konnten zumindest keine Änderungen feststellen. Die guten alten Eigenschaften sind geblieben und diese Einheit ist immer noch die beste Waffe, um Fußtruppen des Korps schnell loszuwerden.



Der **Vollstrecker** ist die neue Referenz der Fußsoldaten. Er schleppt den ganzen Kampf lang ein dickes Neutronengewehr mit sich herum und zerlegt damit die kleinen Gants und andere Fußsoldaten schnell. Leider ist er nicht sehr gut gepanzert und äußerst anfällig gegenüber Fahrzeugen.



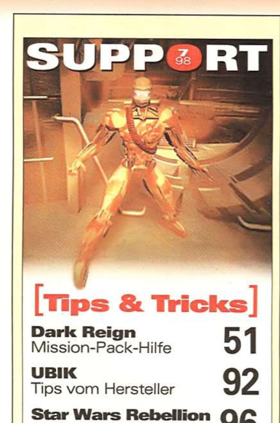
Der Zyklon war eigentlich immer ein ziemlich nutzloser Jet, da er nur über eine schwache Bewaffnung und schlecht Panzerung verfügte. Diesen Mangel an schnellen Lufteinheiten in den Reihen des Imperiums gleicht der **Hades-Bomber** nun aus. Er ist zwar nur leicht gepanzert, verfügt jedoch über sehr starke Geschosse und hat nicht gerade wenig Munition dabei. Eine ganze Horde dieser fliegenden Höllen verwandelt jede feindliche Basis schnell in ein Trümmerfeld.



Der **Gemini-Panzer** ist die neueste Allround-Einheit der dunklen Seite der Macht. Er kann zwischen zwei Modi umschalten und ist deswegen in vielen Bereichen einsetzbar. Im ersten Modus ist er gut gepanzert und schwer bewaffnet, während er im zweiten Modus nur leicht gepanzert und bewaffnet ist, sich jedoch wesentlich schnell bewegt. Praktisch ist außerdem, daß er über die Luftkissentechnik verfügt und damit nicht vom Terrain beeinflußt wird.



Das **EMP-Gerät** ist eine Art Spezialwaffe. Bringt Ihr es nahe genug an ein feindliches Hauptquartier, lähmt es eine zeitlang die Einheiten des Gegners. Leider ist dies in der Praxis schwer einsetzbar, da Ihr nur selten mit dem Gerät das Hauptquartier erreichen werdet, vor allem, wenn dies mit Luftabwehrstellungen gesichert ist.



[Tips & Tricks]



Chris Peller

**Kaum ist das Mission-Patch zu Dark Reign auf dem Markt, schlägt Christian Pfeiffer hilfreich zu.
Außerdem gibt´s rettende Tips für UBIK-Verzweifelte direkt vom Hersteller.
Die Tips zu Rebellion geben vor allem Einsteigern entscheidende Unterstützung.**

Die neuen Einheiten des Freiheitskorps:



Die **Ranger** sind die wichtigsten neuen Mitglieder in den Riegen des Korps. Sie sind in der Lage, allein herumlaufende Wildtiere des Dschungelplaneten unter Euer Kommando zu stellen. Leider haben sie jedoch keine eigenen Waffen und sind schnell von Überfallkommandos der Shadowhand getötet. Danach würden Euch dann die Tiere in dem Umkreis nicht mehr gehorchen und darum ist es wichtig, mehrere Ranger in einer Gruppe zu haben.



Das **Gant** ist ein kleines Wildtier, welches auf dem Dschungelplaneten haust. Ihr könnt es mit Rangern einfangen und befehligen. Die Gants setzten sich nur zur Wehr, wenn sie von einem Grendel oder Ranger befehligt werden und sind sonst sehr hilflos. Wenn sie jedoch zuschlagen, dann tun sie es auch richtig. Ihr solltet diese kleinen Quälgeister auf keinen Fall unterschätzen.



Ein Bruder des Gants ist das **Grendel**. Er sprüht neutronenbeschleunigte Geschosse auf seine Gegner und ist in der Lage, die Moral der Gants anzuspornen. Jedoch bedarf auch dieses Lebewesen einer guten Pflege unter einem Eurer Ranger.



Der **Grendelreiter** ist ein Zusammenschluß eines Grendels und eines Rangers. Letzterer hat einen Sattel über das Tier geworfen und kontrolliert dies nun direkt. Die Grendelreiter können die Ranger in ihren Aufgaben voll ersetzten, sind jedoch wesentlich teurer. Doch das sollte Euch die beste neue Kampfeinheit des Freiheitskorps schon wert sein.



Der **Rächer** ist ein starkes Flugobjekt des Korps. Es hat zwar nur eine leichte Panzerung und jeweils nur einen einzigen Schuß zur Verfügung, bevor es sich wieder aufladen muß, kann dem Gegner jedoch beträchtlichen Schaden zufügen und ist in vielen Bereichen einsetzbar. Ob es nun darum geht ein, Heer zu zerschmettern oder eine Basis zu demontieren, mit dem Rächer trefft Ihr die richtige Wahl.



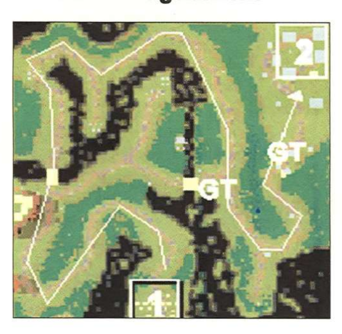
Das Korps hat auch einen neuen Truppentransporter bekommen, der sich **SGT Mk 2** nennt. Die verbesserte Version des alten Transporters kann sich nun schneller über Wasser bewegen und verfügt zudem über ein Geschütz an Bord. Dafür ist es dem SGT Mk 2 leider nicht mehr möglich sich zu tarnen, um vom Gegner übersehen zu werden.



Die pfiffigste neue Einheit ist eindeutig der **Unterbrecher**, der dazu in der Lage ist, einem ganzen Lager den Strom auszustellen. Ihr müßt Ihn lediglich in ein Kraftwerk des Feindes lotsen und alle Anlagen werden für kurze Zeit deaktiviert, auch die Geschütztürme. Somit kann Euer Heer dann ohne Probleme und ohne stationäre Gegenwehr in ein feindliches Lager einfallen und dieses schleifen. Der Unterbrecher ist zwar teuer, aber auch jeden Pfennig seines Geldes wert.

Die Schattenhand: Die Lösung der imperialen Kampagne

Mission 1: Lagebericht

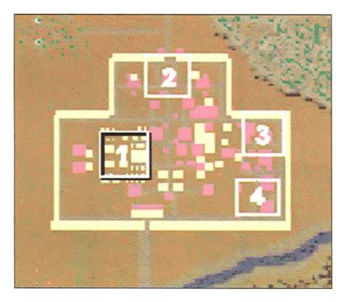


Eure Truppen sind auf dem fremden Planeten gestrandet und das Imperium verbündet sich gleich mit Osiris, einem gigantischen Computer, der eine Menge böser Buben befehligt. So bekommt Ihr in der ersten Mission gleich zwei dieser Fieslinge zu sehen. Der eine wäre der Vollstrecker, der andere die Furie. Mit Euren drei Furien könnt Ihr Euch sofort daranmachen, das nahe Gelände zu erkunden und die gegnerischen Einheiten zu zerstören. Folgt dem auf der Karte eingezeichneten Pfeil und vernichtet unterwegs die Soldaten des Freiheitskorps. Dies sollte soweit kein Problem darstellen, außer, Ihr trefft auf die zwei Geschütztürme (GT). Bewegt erst die Cyborgs darauf zu und helft Ihnen nach der Eröffnung des Feuers mit den Furien und Vollstreckern. Da die Türme die kleinen Infanteristen nicht so gut treffen, verliert Ihr kaum Einheiten. Wo sich die Abwehrstellungen befinden, seht Ihr ebenfalls auf der Karte. Die leichten Geschütztürme könnt Ihr allein mit den Furien einäschern, da sie über eine größere Reichweite verfügen als die Abwehranlagen. Wenn Euer Trupp dann an Position 2 ankommt, habt Ihr diese Mission schon überstanden.



Unsere Soldaten haben die Station des Freiheitskorps erreicht und können sie endlich demontieren

Mission 2: Verrat



Wer meint, die Computer der Zukunft würden bugfrei ausgeliefert, der irrt sich gewaltig. Osiris ist leider eine Sicherung durchgebrannt und deswegen wendet sich das elektronische Wunderhirn nun gegen das Imperium. Ihr beginnt in dieser Mission mit sehr vielen Einheiten, und am Anfang geht alles verdammt schnell. Drückt erst einmal die Pause-Taste, um Euch einen Überblick zu verschaffen. Ihr habt zwar eine Menge starke Einheiten, jedoch werden sich davon über die Hälfte gegen Euch wenden. Die Verräter sind unter anderem die Furien, die Gemini-Panzer, die Vollstrecker und auch die Cyborgs. Damit Ihr nicht von Euren eigenen Einheiten beschossen werdet, müßt Ihr folgendermaßen vorgehen: Nehmt einige



SPIEL REGELN

Damit Ihr in Zukunft möglichst schnell und vor allem sicher zu Eurem Geld kommt, hier unsere Spielregeln für Eure Power-Play-Tips-Seiten:
Jeder veröffentlichte Tip wird mit einer Prämie belohnt. Für einfache Cheats gibt's 40 Mark, für die Power-Prämien machen wir bis zu 777 Mark locker. Zwischen diesen Marken ist alles drin. Der Betrag hängt von Umfang, Aktualität und Gehalt Eurer Arbeit ab. Sollten mehrere gleichwertige Lösungen zum gleichen Spiel eintrudeln, entscheidet das Datum des Poststempels. Bitte gebt bei allen Einsendungen Bankverbindung (Kontonummer, Kreditinstitut, Bankleitzahl, Halter des Kontos) an, damit Ihr Euer Geld ohne Umwege bekommt. Wer sichergehen will, teilt uns zusätzlich seine Telefonnummer mit. Sollten wir Fragen haben, rufen wir Euch einfach an. Es gibt immer wieder Schlaumeier, die aus älteren Ausgaben, Konkurrenzblättern und professionellen Lösungshilfen abschreiben. Macht Euch nicht die Mühe und erspart uns und Euch damit unnötigen Ärger, denn „Fälschungen" landen im Papierkorb! Bitte auch keine Tips per Fax schicken! Faxe sind oft unleserlich und wandern dann ebenso in den Abfalleimer.
Verschönert Ihr Eure Lösungen mit Zeichnungen, dann benutzt bitte weißes Papier ohne Linien oder Karos und nehmt einen schwarzen Stift. Noch lieber sind uns natürlich mit Malprogrammen angefertigte und ausgedruckte Karten und Level-Übersichten. Sollte irgendwo auf Eurer Festplatte ein Schreibprogramm schlummern, schickt uns die Texte auf Diskette. Ob Word, Winword, Works oder Mikado ist egal, wir können fast jedes Format konvertieren. Schickt Eure Meisterwerke an folgende Adresse:

WEKA Consumer Medien GmbH
Redaktion POWER PLAY
Stichwort: Tips & Tricks
Gruber Str. 46a
85586 Poing

Also frisch ans Werk – ob Ihr Euren Weg zum Ziel in einem persönlichen Erlebnisbericht nachvollzieht, Euren „Leidensgenossen" Schritt-für-Schritt-Anleitungen gebt oder ihnen sonstwie weiterhelft – wir freuen uns auf Eure Einsendungen!
Solltet Ihr technische oder allgemeine Hardwareprobleme haben, könnt Ihr auch unsere **Hardware-Hotline** zu Rate ziehen, deren Zeiten wir auf vielfachen Wunsch erweitert haben. Ihr erreicht die Hotline ab sofort jeden **Dienstag** und **Donnerstag** in der Zeit von **17 bis 20 Uhr** unter der Rufnummer **089/13 999 400.**
Fragen zu Spielen richtet Ihr bitte schriftlich an unsere obengenannte Adresse.

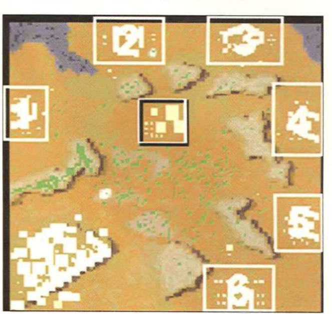
Plasmakanonenpanzer und greift die sich in der Nähe befindlichen Gebäude an, die Einheiten produzieren können. Gleichzeitig schickt Ihr alle Verräter-Trupps zu den Positionen 2, 3 und 4, an denen wichtige Gebäude des Rechenhirns stehen. Greift auch diese an. Falls einige Verräter den Marsch zu den Positionen überleben, könnten sie dort noch nützlich sein. Der Rest der von Osiris gelenkten Kämpfer wird durch ein nettes Plasmafeuer vernichtet. Nun sichert die Wasserquellen im Westen und errichtet in Windeseile eine Basis. Am wichtigsten sind starke Abwehrreihen, die die feindlichen Krieger „neutralisieren“. Stehen die Reihen, könnt



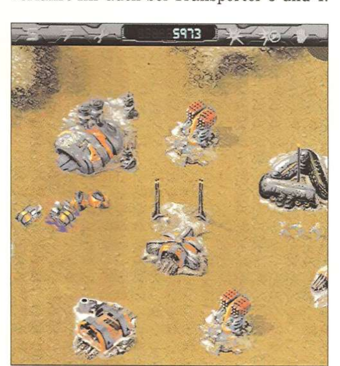
Eine gute Abwehr und jede Menge S.C.A.R.A.B.s bringen Euch in dieser Mission zum Sieg

Ihr von Eurer Basis aus die nächsten feindlichen Gebäude mit S.C.A.R.A.B.s angreifen. So zerlegt Ihr sicher nach und nach die feindliche Basis. Ist Osiris so gut wie bankrott (auch Computer brauchen Geld!), baut Ihr eine große Armee, die alle möglichen Gattungen von Waffen enthält und zerstört damit die noch stehenden Gebäude.

Mission 3: Operation Doppelgänger



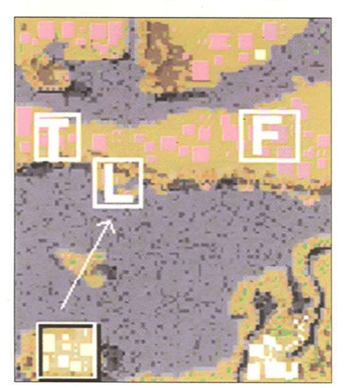
Nach dem Systemausfall versucht Osiris nun auch noch die ganze Galaxie zu übernehmen. Dies kann das Imperium natürlich auf keinen Fall zulassen. Ihr beginnt in der Mitte dieses Szenarios mit einer kleinen Basis. Rundherum werdet Ihr sechs Transportplattformen sehen, die von Aufklärungsdrohnen erspäht wurden. In diese Plattformen wird Osiris der Reihe nach die zu vernichtenden Spione senden. Ihr müßt also alle Plattformen nacheinander befreien. Dabei sind die drei Tachyon-Panzer, die Euch zur Verfügung stehen, perfekt einsetzbar. Baut schnell eine Wasserexporteinrichtung und ein Kraftwerk auf. In der Zwischenzeit eliminieren Eure Panzer bei Transportplattform 1 (siehe Karte) alle Gegner. Ist dies geschehen, wird die Plattform mit einem Plasmaturm gesichert. Stellt außerdem einen Plasmapanzer ab. Der Rest der Angreifer kann sich zurückziehen und reparieren. Achtet jedoch darauf, daß bei dem Angriff kein Tachyon-Panzer zerstört wird, da Ihr diese noch dringend braucht. Sobald eine Montagefabrik errichtet wurde, baut einige Panzer und greift den zweiten Transporter an. Er wird auf dieselbe Art gesichert. Nach dem gleichen Schema verfahrt Ihr auch bei Transporter 3 und 4.



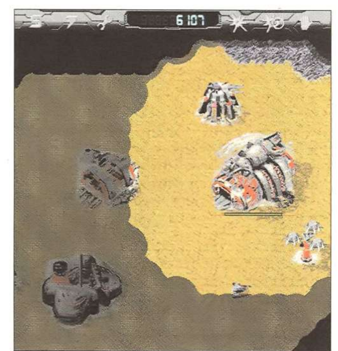
Ihr beginnt leider nur mit einer relativ kleinen Basis

In der Zwischenzeit wird der Gegner Eure Basis angreifen. Verhindert diese Angriffe mit Cyborgs und Plasmapanzern. Nach und nach wird Osiris nun anfangen die Spione auszusenden, die von den Bewachern der bisher eroberten Plattformen getötet werden. Also laßt Euch nicht ablenken und versucht auch die Transportplattformen 5 und 6 in Eure Gewalt zu bekommen. Dies wird sich als schwierig erweisen, da Osiris dort besonders viele und besonders starke Einheiten als Bewacher stationiert hat. Schafft Ihr es nicht, die Plattformen rechtzeitig zu sichern, versucht die Spione auf dem Weg dorthin zu töten. Bei Plattform 5 wird der Spion von der gegnerischen Basis aus direkt über das Schlachtfeld laufen, bei Plattform 6 dagegen hält sich der Flüchtling am unteren Kartenrand. Sind nun alle Spione „entfernt“, beginnt wieder die Routinephase. Ihr baut eine große Armee auf und vernichtet den Stützpunkt des Feindes.

Mission 4: Auge um Auge



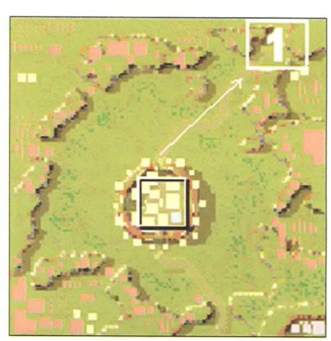
Sobald die violetten Einheiten zu Euch übergelaufen sind, erfolgt ein Angriff des Feindes mit einigen Gemini-Panzern. Diese können jedoch problemlos mit den Tachyon-Geschossen zerstört werden. Ihr solltet nur aufpassen, daß den Infanteristen und Transportern nichts passiert. Ladet nach erfolgtem Angriff drei Infanteristen in das temporäre Tor und schickt die Luftabwehreinheiten zu Position L auf der Karte. Dort werdet Ihr eine kleine



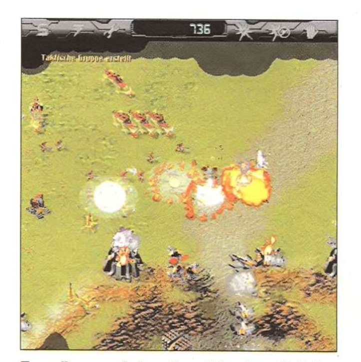
Unser Spion ist in die Montagefabrik von Osiris eingedrungen und stiehlt die Baupläne...

Anlandungsbucht sehen. Teleportiert die drei Infanteristen aus dem temporären Tor dorthin und sucht Infanterieeinheiten von Osiris. Sobald Ihr welche gefunden habt, haltet Ihr das Spiel an und tarnt Euren Spion als die soeben erspähte Einheit. Eure Infanteristen können dabei ruhig sterben. Trefft Ihr auf keine Kämpfer von Osiris und werden Eure Infanteristen von Maschinen getötet, beamt einen neuen Trupp zur Basis des Gegners und versucht erneut ein Tarnobjekt zu finden. Ist es geglückt, teleportiert Ihr Euren Spion zur Landungsbucht. Lauft mit diesem zur Trainingseinrichtung (T auf der Karte) und stehlt dort die Pläne für den Vollstrecker. In der Fabrik (F auf der Karte) kann Euer Undercover-Agent des weiteren die Blaupausen des Gemini-Panzers und der Furie einpacken. Hattet Ihr Erfolg, ladet Ihr ihn bei der Landungsbucht in einen Eurer Transporter und bringt ihn in Eure Basis zurück. Dort liefert er die gestohlenen Pläne im Hauptquartier ab und darf sich als Held des Einsatzes feiern lassen.

Mission 5: Das Oktogon



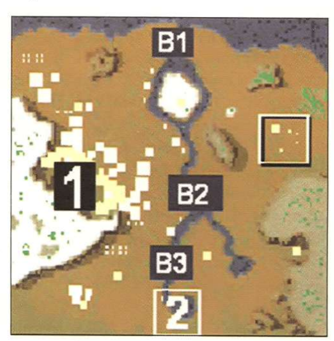
In dieser Mission wird Euch jede Menge strategisches Können abverlangt. Ihr beginnt mit einer mittleren, jedoch gut geschützten Basis. Auf der ganzen Karte verteilt lauern jede Menge Xeniten, die Euch nur zu gerne als Mittagessen verwerten würden. Es werden sich von Zeit zu Zeit Truppen auf Eure Basis zubewegen und versuchen, sie abzureißen. Die Seiten, an denen die Angriffe erfolgen, sind nicht linear, so daß nicht vorhergesagt werden kann, wo bei Euch die Xeniten als erstes einfallen. Habt Ihr die Gegner entdeckt, zieht sämtliche Einheiten zu der Flanke, die angegriffen wird und verteidigt sie mit Eurem Leben. Speichert am besten nach jedem überstandenen Angriff ab und repariert die Verteidigungsanlagen.



Es müssen einige Angriffe des törichten Korps abgewehrt werden

Nach einigen Attacken wird Euch dann das Hades-Geschwader übertragen und die härteste Spielphase beginnt. Es werden immer mehr Xeniten auf Eure Basis einstürmen, die jedesmal abgewehrt werden müssen, nun mit Hilfe der Hades-Bomber. Irgendwann werdet Ihr die Meldung bekommen, daß Ihr nur noch kurze Zeit durchhalten müßt. Zieht darauf Eure verbliebenen Truppen zu Position 1 und tötet die Infanteristen dort. Danach rennt Ihr so schnell es geht zu Eurer Basis zurück, da kurz darauf der heftigste Angriff des Feindes erfolgt. Verteidigt vor allem den Bereich, wo das Forschungszentrum steht.
Mitten im Angriff wird die Forschung beendet sein und das Kommando über den Transporter wird Euch übertragen. Das einzige, was Ihr nun noch machen müßt, ist das Gefährt durch die feindlichen Kämpfer zu Position 1 zu lotsen. Habt Ihr das geschafft, dürft Ihr aufatmen: Der schwierige Einsatz ist überstanden.

Mission 6: Operation Blizzard



Die letzte Mission war lediglich eine Vorbereitung auf die Operation Blizzard. Das Imperium möchte das soeben erforschte EMP-Gerät nun einsetzten, um Osiris zu schwächen. Ihr beginnt mit drei Baueinheiten und dem Gerät im Osten der Karte. Als erstes gilt es natürlich die lebenswichtigen Einrichtungen zu errichten, sprich das Hauptquartier, ein Kraftwerk und eine Wasserexporteinrichtung. Beutet die nahe gelegene Wasserquelle am besten mit drei Tankern aus. Taelon findet Ihr weiter südlich. Es wäre jedoch unklug, dieses sofort abzubauen, da schon bald danach die Gegnerattacken erfolgen würden. Statt dessen baut lieber mehrere Kraftwerke und eine große Reihe von Neutronenbeschleunigern auf, die Eure Basis optimal gegen die feindlichen Übergriffe schützen werden. Die Angriffe beginnen schon bald und Ihr werdet feststellen, daß sie sehr stark ausfallen.
Wer also nicht früh genug eine Menge Abwehrwaffen aus dem Boden stampft, ist selber Schuld, wenn er überrannt wird. Auf Luftabwehreinrichtungen könnt Ihr jedoch getrost verzichten, da der Gegner nur mit



Ohne starke Abwehrreihen walzt Euch der Gegner gnadenlos platt

Landeinheiten versuchen wird, Euch das Leben schwerzumachen. Wenn es an der Abwehr nichts mehr zu verbessern gibt, baut einige Sturmtruppen auf, die vor allem aus Vollstreckern, Furien und Gemini-Panzern bestehen sollten. Auch Cyborgs können ganz nützlich sein. Sind die Truppen fertig, beginnt Ihr, die drei Brücken des Gegners entlang des Flusses zu zerstören (siehe Karte). Fangt am besten bei Brücke 1 an und arbeitet Euch bis Brücke 3 vor. Nun habt Ihr Osiris fast aller Wege beraubt, um Fußtruppen einzusetzen. Er kann nur noch im Süden der Karte an Position 2 mit Vollstreckern

und Cyborgs den Fluß überqueren – dadurch werden die Angriffe wesentlich besser kontrollierbar. Am besten sichert Ihr die Position zusätzlich mit vielen Neutronengeschützen und Truppen. Wurde dies erledigt, könnt Ihr Euch zudem daran machen, die Taelonquelle und die zweite Wasserquelle auszubeuten. Produziert währenddessen um die 15 Hades-Bomber in Eurer Basis. Diese können sich nach ihrer Vollendung langsam durch die Verteidigungsstellungen des Feindes bohren und seine Basis nach und nach auseinander nehmen. Das Hauptquartier wird jedoch von zu vielen Luftabwehrstellungen bewacht, weshalb es sinnlos ist, die teuren Bomber einzusetzen und dadurch zu verheizen. Stellt statt dessen ein großes Heer von 10 Furien, 10 Vollstreckern, 20 Gemini-Panzern und 10 Cyborgs auf, um die Reste des Feindes zu entfernen und den Durchgang zum Hauptquartier freizulegen. Ist dies geschehen, vergewissert Euch, daß keine Luftabwehrstellungen mehr in der Nähe sind und schickt dann das EMP-Gerät zum Hauptquartier von Osiris. Dort laßt Ihr das nette, kleine Instrument explodieren, womit Ihr Euch im letzten Einsatz wiederfindet.

Mission 7: Endspiel



Ihr startet im Südosten mit einigen Einheiten und einer Menge Geld. Erbaut sofort die wichtigsten Gebäude und verbessert Euer Hauptquartier. Ist dies geschehen, müßt Ihr mit dem gesamten Geld im Halbkreis um Eure Basis herum Neutronengeschütze aufstellen, verstärkt von Luftabwehrbatterien. Der erste Angriff von Osiris erfolgt schnell und wird sehr schwer ausfallen. Solltet Ihr also bis zu diesem Zeitpunkt noch keine Verteidigung haben, ist eine Niederlage sicher. Konntet Ihr den Angriff jedoch erfolgreich abwehren, beginnt die übliche Aufbauphase. Ersetzt die zerstörten Türme und errichtet eine nette kleine Station. Es empfiehlt sich

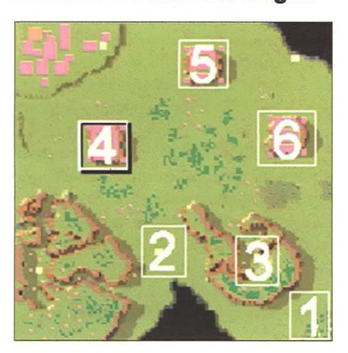


Todesstoß: Jetzt ist es vorbei mit dem Gegner. Das Imperium darf seinen Sieg feiern.

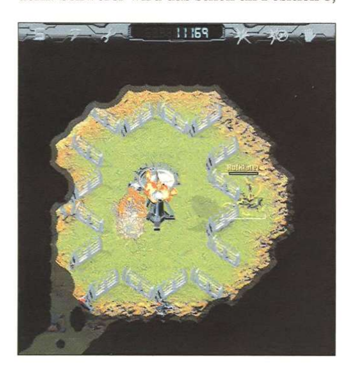
außerdem mit Hilfe des Sumpfwandlers die Ebene vor Euren Verteidigungstürmen „einzusumpfen“, da die Gegner dort dann öfter hängenbleiben und schon pulverisiert sind, bevor sie es überhaupt merken. Es nützt in dieser Mission überhaupt nichts, die beiden großen Gegner mit Landeinheiten anzugreifen. Erstens könnt Ihr nur Infanterie verwenden, da das Terrain sehr hügelig ist, und zweitens verfügten beide Gegner zu jedem Zeitpunkt über ein riesiges Heer. Also müßt Ihr statt der „Bau eine Basis – Bau eine Armee – Mach den Gegner platt!“-Taktik eine andere anwenden: Ihr baut mehrere Spione, die sich bei Angriffen der Gegner deren Gestalt stehlen. Parallel dazu werden zwei Spaltengeneratoren aus dem Boden gestampft. Schickt die Agenten in das Lager des Freiheitskorps (Position 1) und in das Lager von Osiris (Position 2). Als erstes könnt Ihr dort wichtige Technologien stehlen, so daß Ihr nachher über eine mächtige Anzahl von Truppen verfügt. Es lohnt sich, vor allem in der Montagefabrik des hellblauen Spielers vorbeizuschauen, da dort die Pläne für den Tachyon-Panzer schlummern und nur darauf warten, mit einer geheimen Kamera geknipst zu werden. Habt Ihr also alles was Ihr braucht, schickt Ihr die Spione wieder los und zerlegt die feindlichen Basen Stück für Stück mit den Spaltengeneratoren. Sucht mit den Spionen die wichtigsten Gebäude und zerstört diese zuerst. Kann der Feind schließlich kaum noch etwas nachbauen, wird es Zeit für einen deftigen Luftangriff mit jeder Menge Hades-Bomber, da diese „Bomber mit schweren Bomben“ Tod und Vernichtung bringen. Mit circa 10 dieser Flugobjekte macht Ihr Euch daran, die übrigen Gebäude der feindlichen Basen zu grillen. Irgendwann werdet Ihr die Nachricht erhalten, daß Ihr die Matrix sichern sollt. Daraufhin nehmt Ihr einige Infanteristen und lauft zu dieser. Sie befindet sich im Nordwesten. Habt Ihr die Matrix erreicht, ist es vorbei mit Osiris und dem Freiheitskorps. Zeit um die Perspektive zu wechseln!

Monsterbrigade: Die Lösung der Kampagne des Freiheitskorps

Mission 1: Lautloser Angriff



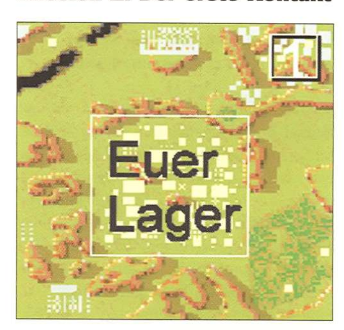
„Aller Anfang ist leicht!“ könnte das Motto dieser Mission sein. Ihr startet mit vier Panzern und drei Konstruktionseinheiten im Südosten der Karte (Position 1). Bewegt Euch mit Eurem kleinen Trupp auf Position 2 zu, wo Ihr beginnt, eine nette kleine Basis aus dem Boden zu stampfen. Ihr werdet dort auf Gants treffen, die sich jedoch nicht gegen Eure Krieger wehren und es somit einfach ist, sie in die ewigen Jagdgründe zu befördern. Schwerer wird das schon an Position 3,



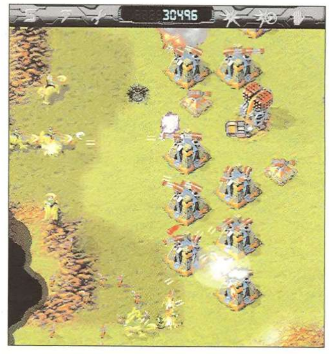
Die Übertragungsstationen lassen sich durch ein Zusammenspiel von getarnten Aufklärern und Artillerieeinheiten leicht zerstören

wo die kleinen Gants von einem starken Grendel angeführt werden, der in Euch leider sein nächstes Frühstück sieht. Trotzdem ist es notwendig, die Position zu räumen, da sich dort eine Wasserquelle befindet, die konstant von zwei Frachtern ausgebeutet werden sollte. Baut von Eurem Geld zehn Artillerieeinheiten, einen Phasetransporter und drei Aufklärer. Letztere werden als Bäume getarnt. Ihr setzt diese bei den Übertragungsstationen (per Phasetransporter) ab, die es zu zerstören gilt. Ihr findet sie auf den Positionen 4, 5 und 6. Wenn bei jedem dieser Punkte ein „Baum“ steht und Ihr die Türme in Sichtweite habt, heizt Ihr ihnen mit Eurer Artillerie mächtig ein. Paßt jedoch auf, daß sich Eure Späher nicht im Explosionsradius Eurer Geschosse befinden. Sollte dies der Fall sein, nützt es nichts, sie zu bewegen, da in diesem Fall die Shadowhand merkt, daß die Bäume feindliche Spione sind und sie dann zu Schweizer Käse verarbeitet. Sind nun die Satellitenschüsseln von der Artillerie geplättet worden, habt Ihr den Einsatz schon geschafft.

Mission 2: Der erste Kontakt



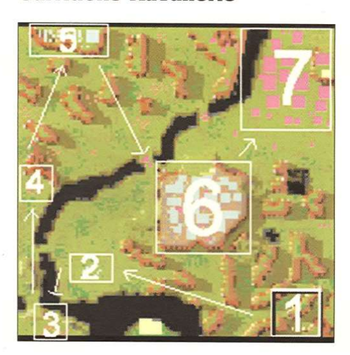
Ihr findet Euch in einem riesigen Lager wieder, das ziemlich stark befestigt ist. Doch der Schein trügt, da Horden von Xeniten Eure Basis in Bruchteilen von Sekunden zerlegen können. Ihr müßt Euch auf zwei riesige Angriffe sowie auf kleinere Attacken des Gegners einstellen. Der erste Angriff erfolgt kurz nach dem Spielbeginn und entfaltet sich im Norden in seiner gesamten Stärke. Ihr vermögt ihn nur dann zurückzuschlagen, wenn Ihr alle vorhandenen Einheiten auf die Xeniten loslaßt. Nichts desto trotz wird Eure Basis bis auf die Hälfte schrumpfen. Habt Ihr den ersten Angriff abgewehrt, herrscht eine zeitlang Ruhe und Ihr müßt Euch lediglich mit einigen einsamen Grendelreitern herumschlagen. Während dieser Ruhephase dürft Ihr jedoch nicht untätig sein. Baut im Westen eine große Abwehrreihe von schweren Geschütztürmen auf, am besten dreifach verstärkt. Wartet danach die zweite große Attacke ab. Wieder werden die Xeniten sich mit all ihrer Kraft gegen Eure Stellungen werfen, jedoch könnt Ihr sie dank der nun vorhandenen Geschütztürme wesentlich besser abwehren. Sobald Ruhe einkehrt ist, habt



So stark sollten Eure Abwehrreihen mindestens sein, um zu überleben

Ihr den Einsatz fast geschafft. Sichert Eure Basis noch einmal und stellt eine kleine Angriffstruppe aus Panzerjägern, Phasepanzern und Söldnern auf. Diese wandert zu Position 1 und vernichtet das dort befindliche Dorf. Leider gefällt das den Xeniten nicht und eine weitere größere Angriffstruppe wird sich in Bewegung setzten, erstens, um ihr Dorf zu verteidigen, zweitens, um danach Eure Basis zu traktieren. Solltet Ihr auch diese Attacke erfolgreich abgewehrt haben, stellt Ihr all Eure Einheiten auf „Suche/Zerstöre“ und „säubert“ die Karte bis keine feindlichen Einheiten mehr existieren.

Mission 3: Carridens Kavallerie



Nach anfänglichen Schwierigkeiten mit den Xeniten möchte sich das Freiheitskorps nun mit diesen verbünden, um das Imperium und die Shadowhand zu besiegen. In dieser Mission wollen sie ein Dorf zunichte machen, in dem ein Friedensvertrag zwischen dem Korps und den Xeniten ausgehandelt werden soll. Ihr startet mit drei Grendelreitern und einer Heldin im Südosten (Position 1) der Karte. Die Heldin muß natürlich überleben. Bewegt Euch mit Euren kühnen Recken auf Position 2 zu, wo man Euch dann anweist, weitere Verbündete zu suchen. Wenn Ihr an den Positionen 3 und 4 vorbeischaut, werdet Ihr auch sogleich welche finden. Wandert langsam nach Norden und bringt die herumlaufenden Wildtiere unter Euer Banner. Auf Position 5 werdet Ihr eine Menge Freunde treffen, die Euch zwar Hilfe zusagen, jedoch nicht mit Euch ziehen. Haltet Euch südlich und stoßt allein bis zur Position 6 vor. Dort greift die Shadowhand das Dorf an, das Ihr eigentlich beschützen sollt. Ihr müßt den dortigen Einheiten zeigen, was ein Harke ist und sie vollständig vernichten. Achtet aber

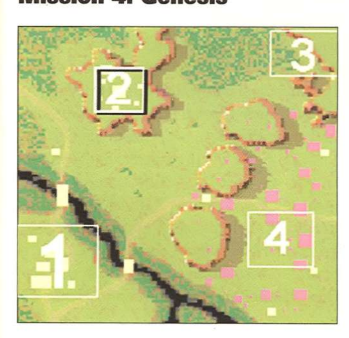


Unsere Xenitenhorde ist sehr hungrig und findet schon bald ein nettes Opfer: die Shadowhand!

darauf, daß nicht zu viele Gebäude zerstört werden, da die Mission bei einer bestimmten Anzahl verloren ist. Nachdem Ihr die Angreifer erledigt habt, fassen die hellblauen Xeniten von Position 6 Vertrauen in Euch und stellen Euch Ihre Einheiten bereit, sobald diese die Stadt erreicht haben. Ihr müßt so lange warten, bis dies geschehen ist. Da die Shadowhand immer wieder Angriffe startet, müßt Ihr, während Ihr wartet, den Westen der Stadt scharf verteidigen. Sind alle Kämpfer unter Eurem Befehl, zieht Ihr mit ihnen auf Position 7 zu, wo die große Basis des Feindes liegt. Diese gilt es nun vollständig zu

zerstören. Probleme könnte dabei lediglich das Vernichten der drei Neutronenbeschleuniger bereiten, was aber unter Annahme von hohen Verlusten trotzdem möglich ist. Ist die Basis vernichtet, klärt auch noch den Rest der Karte auf und füllt die Mägen Eurer Xeniten mit leckerem Shadowhand-Schrott. Sobald keine gegnerische Einheit mehr steht, ist der Sieg wieder einmal Euer!

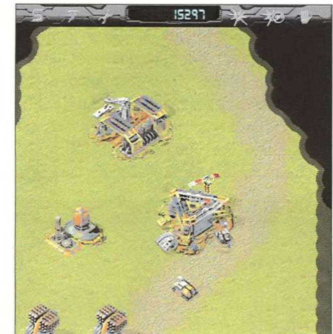
Mission 4: Genesis



Ihr beginnt in dieser Mission mit zwei verschiedenen Lagern. Euer Hauptlager befindet sich im Südwesten (Position 1) und die zu beschützende Bio-Einrichtung im Nordwesten (Position 2). Als erstes ist es wichtig, daß Ihr Euer Hauptquartier verbessert und die Lasergeschütze rund um die Bio-Einrichtung herum abbaut, um auf diese Stellen schwere Geschütztürme zu stellen. Außerdem sind einige Flugabwehrstellungen eine gute Hilfe gegen die Shadowhand. Eure Hauptbasis könnt Ihr ebenfalls mit einigen schweren Geschütz- und Flugabwehrtürmen sichern. Die ersten Angriffe erfolgen rasch und können mit Hilfe der Türme ohne größere Probleme und Verluste locker abgewehrt



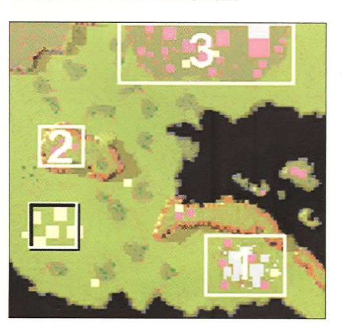
Ihr solltet Eure schwachen Lasertürme anfangs abbauen...



...und Euer Hauptquartier schnell aufrüsten...

werden. Schon bald könnt auch Ihr zum Angriff übergehen. Baut Phasetransporter und ladet sie mit Artilleriegeschützen voll, die durch den Untergrund zu Position 3 gebracht werden. Versucht als nächstes mit getarnten Aufklärern und Schützen die feindliche Basis freizulegen. Der Stützpunkt ist gar nicht so gut verteidigt und somit schnell beseitigt. Es gibt nur ein Problem: Die SCARABs auf Position 4. Ladet den Phase-Transporter mit Grendelreitern voll und bringt diese zu der Position, wo sich die SCARABs befinden. Nachdem Ihr die SCARABs schrottreif geschossen habt, geht es an die Demontage der Basis mit Hilfe der Artilleriegeschütze im Norden und mehreren Grendelreitern. Versucht dem Feind schnell den Strom auszuknipsen, damit Euch die Neutronenbeschleuniger nicht mehr gefährlich werden können. Nachdem Ihr die Gebäude zerstört habt, könnt Ihr noch den Rest der Karte nach feindlichen Einheiten absuchen. Wenn Ihr sie eliminiert habt, geht es mit dem nächsten Einsatz weiter.

Mission 5: Schlacht um Ninevah



In dieser eher konventionellen Mission geht es im Westen der Karte los. Rüstet unverzüglich Euer Hauptquartier auf und errichtet im Osten und Norden Euer Basis starke Reihen von schweren Geschütztürmen, da die ersten Angriffe sofort nach dem Start der Mission beginnen. Verwandelt mit Sumpfwandlern das Gebiet vor Euren Türmen in schwer passierbares Terrain und sichert Eure gesamte Basis mit einer Menge Luftabwehrstellungen, da die Shadowhand in dieser Mission nur zu

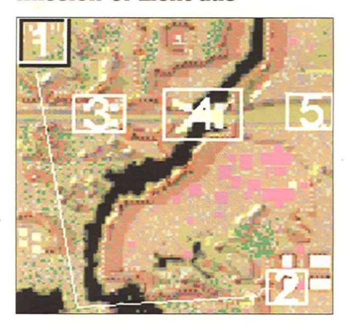


Wie immer ist eine starke Verteidigung äußerst wichtig. Mit dem Sumpfwandler wird diese noch effektiver.

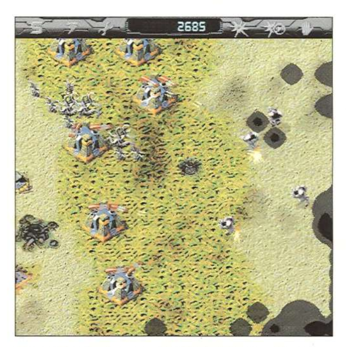
gern ihre Hades-Bomber einsetzt. Steht erst einmal Eure Verteidigung, ist die Mission schon so gut wie gewonnen, da der Gegner nach anfänglich sehr starken Angriffen weniger agressiv agieren wird. Eure stärkste neue Waffe ist eindeutig der Rächer, der mit nur einem einzigen Schuß eine Menge Schaden anrichten kann. Habt Ihr eine Staffel von zehn Flugobjekten, können diese jede Stellung knacken, auch wenn sie von Luftabwehrtürmen beschützt wird. Fliegt einfach zielstrebig mit den Rächern auf die Türme zu und zerstört sie. Bei diesen Aktionen dürften eigentlich keine Flugzeuge von Euch vom Himmel gepustet werden, da die Luftabwehrtürme des Gegners sehr verteilt stehen und sie bereits ihre starken Torpedos abgefeuert haben. Als erstes räumt Ihr an den Positionen 1 und 2 heftig auf und sucht nach weiteren Stellungen des Gegners auf der Karte. Zuletzt knöpft Ihr Euch Position 3 vor, wo sich der große Stützpunkt des Gegners befindet. Entweder plättet Ihr ihn mit den Rächern Schritt für Schritt, oder aber, Ihr stellt eine große Gruppe von Xeniten auf, die den schlecht beschützten Stützpunkt stürmt. Es hat sich bewährt, erst mit den Flugzeugen die Neutronenbeschleuniger zu zerstören und dann mit Xeniten einzufallen.



Mission 6: Licht aus



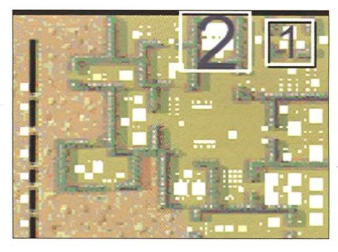
Eure Aufgabe ist es, drei der vier Transporter, mit denen Ihr bei Position 1 startet, in den Osten zu bringen. Dieser Auftrag wird sich bei guten Geländekenntnissen als recht einfach erweisen. Um die Geschütztürme, die die Route der Transporter besetzen, zu zerstören, müßt Ihr der Shadowhand den Strom abschalten. Darum ladet die zwei Unterbrecher in Euren SGT Mk 2 und tarnt Eure Schützen und Aufklärer. Diese kleine Truppe bahnt sich einen Weg in den Süden (siehe Karte) und überquert mit Hilfe des SGTs den Fluß an der tiefsten Stelle. Achtet darauf, daß Ihr keinen Geschütztürmen begegnet und schaltet die Cyborgs mit den Schützen aus. Die Unterbrecher sollten nun aus dem Transporter aussteigen und zusammen mit den getarnten Einhei-



Eure Basis kann nur bestehen, wenn sie perfekt gesichert ist

ten bis Position 2 vorrücken. Dort werdet Ihr auf Neutronenbeschleuniger treffen, die Ihr jedoch ignoriert. Es ist nur wichtig, einen Unterbrecher in eine Mulde zu bringen, wo ein Kraftwerk steht. Hat der Unterbrecher die Mulde erreicht, kann ihm nichts mehr passieren. Leider klappt dieses Manöver meistens nicht auf Anhieb, deshalb solltet Ihr vorher kurz abspeichern. Ist es Euch gelungen, einen Eurer Unterbrecher neben ein Kraftwerk zu bringen, sollten sofort alle Gebäude der blauen Shadowhand deaktiviert werden. Die Einheiten, die bisher bei Position 2 herumgegammelt haben, können nun endlich zum Zug kommen. Rückt auf Position 3 vor und zerstört die dortigen Neutronenbeschleuniger. Diese werden nicht feuern, da sie für kurze Zeit dank dem Unterbrecher deaktiviert sind. Achtet bei der Aktion jedoch auf rote Gemini-Panzer, die ebenfalls demontiert werden sollten. Sind die Türme „entfernt“, setzt Ihr den Unterbecher abermals ein und reißt die Türme bei Position 4 ein. Ist auch dies geschafft, lauft Ihr weiter bis zu Position 5. Sichert den Weg für Eure Transporter und laßt diese dann nachkommen. Sobald sie Position 5 erreicht haben, könnt Ihr endlich die letzte Schlacht anwählen.

Mission 7: Opfer der Gezeichneten



Die letzte Mission ist durch eine geschickte Taktik recht schnell zu schaffen. Der Anfang beginnt wie immer mit Hektik, da schnellstmöglich eine starke Abwehrreihe stehen muß. Ihr solltet Eure Geschütztürme vor allem im Westen und im Norden postieren, da Ihr von diesen Positionen aus angegriffen werdet. Auch wenn es am Anfang den Anschein erweckt, daß der Gegner sich auf Fußtruppen beschränkt, wird der naive Spieler später eines besseren belehrt, da die Shadowhand dann riesige Verbände von Zyklonen und Bombern auf Eure schöne Station schickt. Lange Rede, kurzer Sinn: Vergeßt auf keinen Fall die Luftabwehrstellungen! Während Ihr Euer Lager mühelos mit mehreren Geschütztürmen verteidigt, klärt Ihr die Karte auf. Im Norden werdet Ihr die Shadowhand treffen (Rot), im ganzen westlichen Teil der Karte Osiris. Eure einzige Aufgabe besteht darin, die Kommunikationsanlage auf Position 1 zu zerstören, die sich mit Hilfe von Phase-Transportern gut erledigen läßt. Baut von diesen zwei und ladet einen in einen Unterbrecher, in den anderen einen Grendelreiter. Den Transporter mit den Reitern bringt Ihr bei Position 1 in Stellung, den anderen bei den Kraftwerken auf Position 2. Ladet die Transporter jedoch noch nicht aus, da ansonsten Eure Einheiten sofort getötet werden. Statt dessen baut Ihr in Eurer Basis zehn Rächer, die einen Weg bis zur Position 2 von feindlichen Einheiten freilegen, damit sie später ungehindert bis zu Position 1



Unser Unterbecher hält sich bereit, um die feindliche Stromversorgung lahmzulegen...

vorstoßen können. Haben die Rächer dann Stellung bezogen, ladet Ihr als erstes die Unterbrecher aus, die sofort die feindliche Stromversorgung lahmlegen. Im gleichen Moment entladet Ihr auch die Grendelreiter, die sofort damit beginnen, die Kommunikationsbasis zu attackieren. Zieht die Rächer hinzu,



...damit die Rächer und Grendelreiter die Kommunikationsbasis der Shadowhand vernichten können

die ihre schweren Torpedos auf das Gebäude schleudern. Ist es endlich zerstört, habt Ihr die Mission schon beendet und könnt Euch entspannt zurücklehnen. Das Expansion-Pack gilt damit als geschafft! *Christian Pfeiffer*



Das Strategieadventure nach dem SciFi-Klassiker von Phil K. Dick war der bisher größte Wurf des französischen Softwarehauses Cryo. Die kniffligen Level und die ungewöhnliche Zusammenstellung von physischen und psychischen Waffen erfordern gehörige Gehirnmuskulatur beim Teamchef der Einsätze. Nachdem Ihr jetzt schon etwas Zeit seit seiner Veröffentlichung zum Knobeln hattet, stellen wir Euch nun eine Reihe von Tips vom Hersteller als Frustrationsbremse zur Verfügung.

Allgemeines:

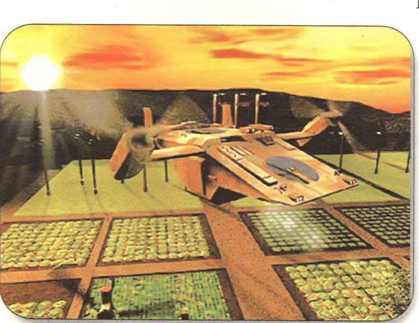
Zunächst einige allgemeine Hinweise, die Ihr in jeder Situation beachten solltet:

Erfahrung
Versucht doch einmal, das ganze Spiel mit demselben Team durchzuspielen. Die Eigenschaften der Agenten verbessern sich dann deutlich gegenüber Ihren Gegnern. Nur für wenige Missionen benötigt Ihr ausgefallene Spezialisten, ansonsten machen die gewonnenen Erfahrungen Eure Leute immer stärker.

Informanten
Vergeßt nicht, für Informanten Geld auszugeben. Sie vermitteln Euch wichtige Hinweise über den Gegner, verkaufen Euch nützliche Gegenstände oder decken sogar mal die komplette Karte eines Levels auf.

Erkennung
Für die sogenannten "Aufräum"-Einsätze, in denen es darum geht, alle Gegner zu erledigen, solltet Ihr vor dem Einsatz einen Erkennungschip zukaufen.

Heilung
Sobald sie verfügbar sind, müßt Ihr in fortgeschrittene Heilungschips investieren. Sie haben eine unvergleichliche Wirkung und können ein schwieriges Level retten.



Moral
Haltet immer einen oder zwei Moralchips in der Hinterhand, falls einer Eurer Agenten in Panik gerät.

Angriff
Die Geschwindigkeits- und Angriffschips sind im Kampf Gold wert. Sie verleihen Euren Leuten beeindruckende Fähigkeiten.

Erfolg
Vermeidet es auf jeden Fall, Unbeteiligte zu verletzen oder gar zu töten oder auch eigene Verluste zu verzeichnen. Versucht immer, eine Erforschungsquote nahe bei 100 Prozent zu erreichen, um möglichst viel Geld für den bestandenen Einsatz zu bekommen.

Schießerei
Wenn es in offenem Gelände zu einem Gefecht kommt, befehlt Euren Agenten in die Knie zu gehen. Sie sind dann viel schwerer zu treffen.

Magazine
Bevor Ihr Euch auf ein Feuergefecht einlaßt, vergewissert Euch, daß alle Waffen nachgeladen sind, damit die Agenten nicht mitten im Kampf das Magazin wechseln müssen.

Psi-Attacken
Ihr könnt Euren Psi-Agenten in brenzligen Situationen sehr schnell befehlen, ihre Kräfte einzusetzen, indem Ihr das entsprechende Fähigkeiten-Symbol auf den Kopf des Agenten unten rechts zieht. Das geht schneller, als erst das Handlungsmenü aufzuklappen.

Power-Ups
Upgrades wie Psi-Rüstung, Kraftfelder und Doppellader sind unentbehrlich in späteren Einsätzen.

Übersicht
Benutzt die Übersichtskarte oben rechts, um das Team besser steuern zu können. Wenn Ihr mit der rechten Maustaste auf einen erforschten Teil der Karte klickt, könnt Ihr Euch diesen Teil ansehen. Dadurch kann sich die Einsatzgruppe schneller und präziser zu den Einsatzpunkten begeben. Außerdem ist es so möglich, den Einsatzort im Voraus zu erkunden und Eure Strategien besser an die dortige Situation anzupassen.

Die Missionen

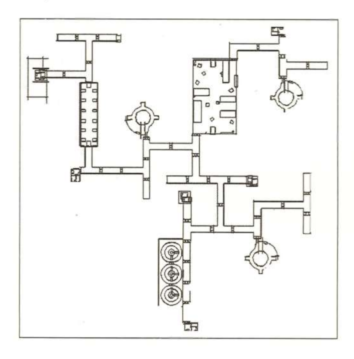
Und nun zu den einzelnen Missionen: Dieser Walk-Through sollte Euch das Gewinnen doch entschieden erleichtern:

Einsatz 1 - Kibbuz:

Rüstet Eure Einsatzgruppe von vornherein mit den bestmöglichen Waffen und Rüstungen aus. Manche Türen sind elektronisch verschlossen, zum Öffnen sucht nach den entsprechenden Konsolen.

Lösungsweg: Sobald der Aufzug unten angekommen ist, ganz nach rechts gehen.

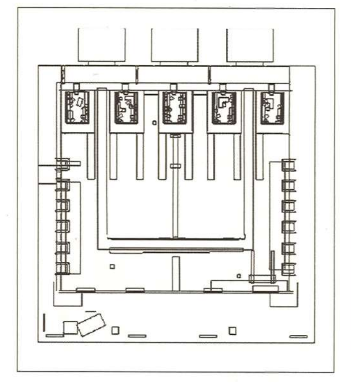
Die Türe links unten öffnen, die Gegner ausschalten und auf der anderen Seite des Raumes wieder rausgehen.
Betretet den Raum links und deaktiviert den Alarm. Verlaßt den Raum wieder und öffnet die Türe unten rechts auf dem Bildschirm. Weiter nach rechts zum Ausgang, dann die Türe rechts. Nächste Türe links, und Ihr finden Pat Conley. Redet ausgiebig mit ihr, sorgt mit allen Versprechungen dafür, daß sie Eurer Einsatzgruppe beitritt und verlaßt den Raum wieder. Nehmt erst die rechte Türe, dann den Gang nach oben, am Ende die Türe nach oben. Verlaßt den Raum

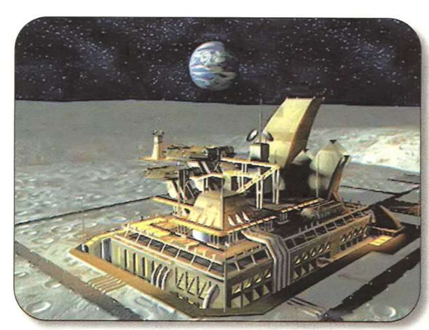


am anderen Ende und folgt wieder dem Gang nach oben, dann nach rechts weiter bis zum Aufzug. Sobald Ihr ihn wieder verlassen habt, ist der Einsatz erfolgreich abgeschlossen.

Einsatz 2 – Fabrik:

Der wichtigste Punkt: Zerstört so schnell wie möglich das Telepad, das sich in der Ecke ganz oben rechts auf dem Lageplan befindet, um die massenhafte Ankunft von Verstärkungen zu verhindern. Schleicht nicht heim-

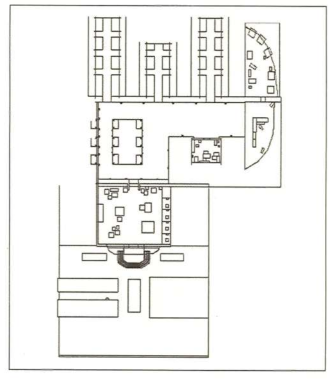




lich herum, sondern versucht lieber, die Aufmerksamkeit einzelner Gegner zu erregen und sie einen nach dem anderen auszuschalten. Schickt dazu einen einzelnen Agenten als Lockvogel in einen Raum hinein, und laßt ihn auf der Stelle in den Schutz der Gruppe zurückkehren.
Lösungsweg: Wenn Ihr die Einsatzgruppe zusammenstellt, nehmt unbedingt einen Erkennungschip mit. Nach der Unterhaltung mit dem FBI-Agenten, betretet die Anlage und schaltet die ersten gegnerischen Androiden dort aus. Bewegt Euch dann in den rechten Teil der Karte. Vorsicht vor weiteren Gegnern. Geht in den Raum oben rechts und weiter durch den Korridor, um das Telepad zu zerstören. Sobald es eliminiert ist, ortet mit Hilfe des Erkennungschips die übriggebliebenen Androiden und vernichtet sie, dann ist der Einsatz erfolgreich abgeschlossen.

Einsatz 3 – Moratorium:

Rüstet Eure Einsatzgruppe mit Schutzkraftfeldern aus, denn bei der Bewachung des Sarges wird sie mehrfach angegriffen werden. Fortgeschrittene Heilungschips werden



ebenfalls dringend empfohlen, Geld hin oder her. Auch Sprengmeister und Scharfschützen empfehlen wir für diesen Einsatz. Die Sprengmeister haben eine starke Panzerung und können mit ihren Minenwerfern großen Schaden anrichten, die Scharfschützen richten ebenfalls enormen Schaden mit ihrer Spezialfähigkeit an, die allerdings nur dreimal angewendet werden kann. In dieser Mission kann sich also das Abweichen von der erfahrenen Crew zugunsten von Spezialisten lohnen.
Lösungsweg: Nach dem Intro geht Ihr in den Cryo-Saal (wo Ihr mit dem Professor geredet habt und der auch den Sarg von Ella Runciter beherbergt). Ihr kommt schneller dorthin, wenn Ihr mit der rechten Maustaste auf den Lageplan oben rechts klickt. Jetzt geht Euer Team in Stellung, der Sprengmeister vorne, der Scharfschütze und die anderen Mitglieder des Teams weiter hinten. Wehrt so die drei Angriffswellen ab (viel Glück), und vergeßt nicht, die Agenten nach jeder Welle zu heilen. Nach der dritten Angriffswelle ist der Einsatz erfolgreich abgeschlossen.

Einsatz 4 – GG Ashwood:

Das Schwierigste an diesem Einsatz ist, den echten Ashwood zu finden. Je nach gewähltem Schwierigkeitsgrad befindet er sich auf einem anderen Stockwerk. Im leichten Modus ist er auf der Phi-Etage, bei mittlerer Schwierigkeit in der Direktionsetage, im schweren Modus auf dem Psi-Stockwerk und im Expertenmodus im Dachgeschoß. Erforscht alle Stockwerke gründlich, oft sind dort Telepads versteckt.
Lösungsweg: Geht (z.B.) auf der Phi-Etage in das Hauptzimmer und von dort in den Raum links. Schaltet Ashwood aus und zerstört alle Klone, die Ihr mit Eurem Erkennungschip orten könnt. Geht auf den anderen Stockwerken ebenso vor, außer auf der Planungsebene, die ja schon gesichert ist.

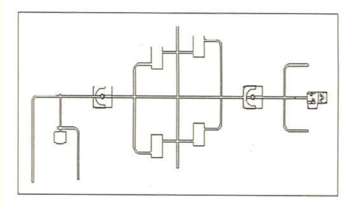
Einsatz 5 – Mond:

Ab hier müßt Ihr drei Einsätze hintereinander bestehen, ohne zwischendurch zur Basis zurückzukehren. Also solltet Ihr Eure Agenten maximal ausrüsten und jetzt schon einen Erkennungschip kaufen, der im siebten Einsatz wertvolle Dienste leisten wird.
Das Ziel des fünften Einsatzes ist es, den Sarg zum Ausgang zu bringen. Benutzt dazu den Weg ganz nach rechts, es ist der ein-



fachste und kürzeste. Sobald das Ziel erreicht ist , braucht Ihr nur noch zu warten, bis der Sarg eintrifft.

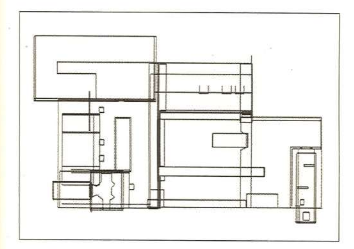
Lösungsweg: Geht nach rechts bis zum Aufzug, benutzt ihn und bewegt Euch dann wiederum nach rechts bis zu einem zweiten Fahrstuhl. Dann rauf in das dritte Stockwerk, danach wiederum nach rechts bis zu einem Ausgang, der mit dem Wort EXIT markiert ist (wie praktisch).



Einsatz 6 - Pratfall:

Dieser Einsatz ist nicht sonderlich schwer. Versucht trotzdem zunächst, vorrangig das Telepad und das Psi-Pad zu zerstören, um die Aufgabe so leicht wie möglich zu gestalten.

Lösungsweg: Nachdem Ihr die Türe auf dem Umweg über Netlink geöffnet habt, geht es hinein und dann schaltet Ihr alle gegnerischen Androiden aus. Lauft anschließend nach links weiter und setzt die Säuberungsaktion fort. Das wär's auch schon.



Einsatz 7 - Moratorium:

Nachdem das Innere gesichert ist, erscheint draußen der Gegner Ihr braucht nichts Besonderes zu beachten, außer, immer ein Auge auf den Lageplan zu haben, auf dem man dank des Erkennungschips alle Gegner und ihre Bewegungen sehen kann.

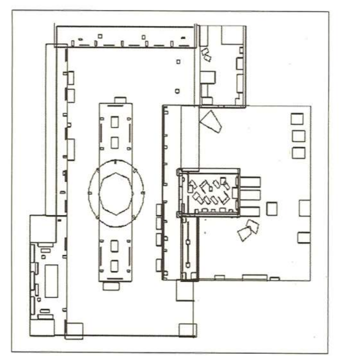
Einsatz 8 - Runciter:

Achtung: Vor diesem Einsatz habt Ihr zum letzten Mal Zugang zum Befehlsmenü! Bereitet die Agenten daher gut auf die kommenden Einsätze vor und rüstet sie mit neun Heilungschips und einem Erkennungschip aus. Jetzt gilt es, die einzelnen Etagen des Runciter-Buildings zu säubern. Da es hier viele enge Räume gibt, verzichtet lieber auf Sprengstoffwaffen. Das Risiko ist zu groß, die eigene Einsatzgruppe zu verletzen. Nehmt für diesen Einsatz lieber Schußwaffen mit Standard- oder panzerbrechender Munition. Nachdem alle Etagen gesichert sind, betretet den Aufzug und raus.

Lösungsweg: Geht methodisch von oben nach unten vor und vernichtet auf jeder Etage alle Androiden und Telepads. Nachdem alle Etagen so gesichert sind, könnt Ihr den Aufzug nehmen und Euch nach draußen begeben. Redet mit dem Taxifahrer. Damit ist der Einsatz erfolgreich absolviert.

Einsatz 9 - New York Airport:

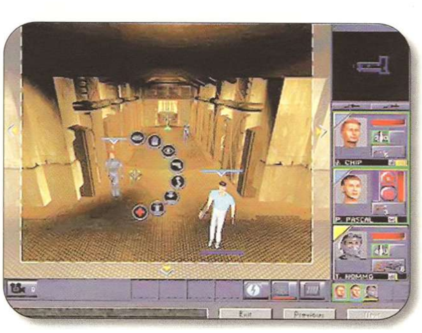
Das Einsatzziel lautet, den Zeppelin einzunehmen, aber Ihr habt nur ein begrenztes Zeitlimit. Ihr braucht keine bestimmte Zahl an Androiden auszuschalten, also vermeidet möglichst alle unnötigen Gefechte.



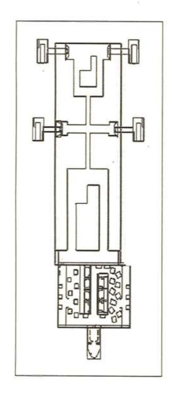
Lösungsweg: Geht auf dem Bildschirm nach links, um ins Innere des Flughafens zu gelangen. Drinnen nehmt Ihr die Türe mit der Aufschrift "GATE 1", dann weiter nach links, um das Flughafengebäude zu verlassen. Auf der Startbahn Richtung Zeppelin nehmt Ihr den Weg oben auf dem Bildschirm. Nachdem alle Agenten diesen Weg genommen haben, ist die Mission geglückt.

Einsatz 10 - Zeppelin:

Unter keinen Umständen auf Zivilisten schießen! Der Tod eines einzigen Unbeteiligten bedeutet das sofortige unrühmliche Ende des Einsatzes! Ihr solltet langsam und Schritt für Schritt vorgehen. Wenn Ihr zu schnell voranprescht, werdet Ihr unter Gegnern förmlich begraben. Räumt erst den ganzen Zeppelin von Androiden frei, bevor Ihr ans Anwerfen der vier Motoren geht.



Lösungsweg: Kümmert Euch sofort nach Eurem Eintreffen um den Kapitän des Zeppelins rechts vorne. Danach durchstreift Ihr den ganzen Zeppelin und schaltet die gegnerischen Androiden aus. Beginnt mit der vorderen Abteilung des Zeppelins, danach nehmt Ihr Euch die hintere vor und achtet immer darauf, außer den Gegnern auch ihre Telepads zu vernichten. Schließlich werft Ihr die vier Motoren wieder an, danach ist die Mission bestanden.



Einsatz 11 - DesMoines Airport:

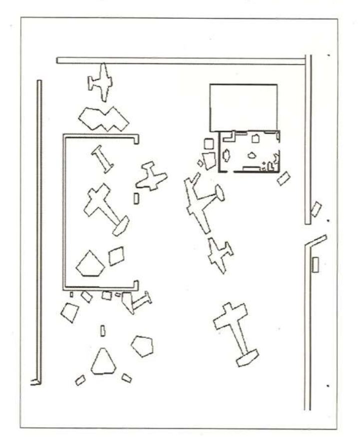
Dieser Einsatz ist recht einfach, vergeßt aber trotzdem nicht, das Telepad zu vernichten. Sobald der Flugplatz gesichert ist, redet Ihr mit dem Mann im Hangar. Er gibt Euch etwas, danach geht's im Taxi weiter.

Lösungsweg: Das Telepad befindet sich links vom Ankunftspunkt. Ihr müßt es sofort zerstören und anschließend den Zivilisten befreien, der oben im Hangar des Flughafens als Geisel gehalten wird, nahe beim Ausgang. Redet mit ihm und steigt wieder ins Taxi.

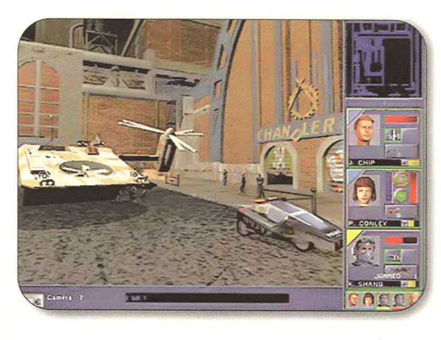
Einsatz 12 - Kirche:

Räumt jetzt zunächst mal in der Kirche gründlich auf.

Lösungsweg: Nachdem Ihr die beiden Nachrichten gelesen habt (Sarg und Buch),



erscheinen Zombies. Sobald diese Monster vernichtet sind, unterhaltet Ihr Euch noch einmal mit dem Priester. Dann nehmt Ihr das Taxi zum Hotel Meremont.

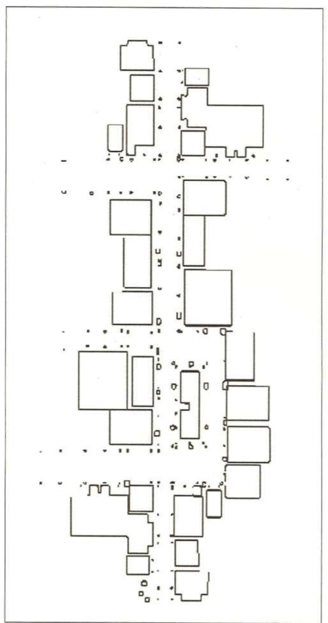




Einsatz 13 - Hotel Meremont:

Wenn Hotel und Straße gesichert sind, begebt Ihr Euch wieder in das Hotel und redet mit Runciter. Die Zombies, die dann im Hotel und auf der Straße erscheinen, müssen vernichtet werden, bevor Ihr wieder ins Hotel zurückgeht. Schaut rechts gut nach, dort könnte sich ein Telepad verstecken.

Lösungsweg: Redet mit dem Portier, dann mit dem Informanten, der sich in der Nähe des Fahrstuhls



befindet. Begebt Euch in das gewünschte Stockwerk und schaltet alle Spionage-Androiden aus. Danach geht Ihr zum gleichen Zweck hinaus auf die Straße. Kehrt ins Hotel zurück und sprecht mit Glen Runciter. Besorgt Euch die UBIK-Phiole und redet mit dem Informanten, der sich im selben Raum befindet wie Runciter. Er wird Euch einen Hinweis geben, wie Ihr Jory beseitigen könnt. Geht wieder rauf und schaltet die



Zombies aus. Vergeßt nicht, anschließend auch wieder auf der Straße aufzuräumen. Sobald Ihr zurück im Hotel seid, habt Ihr diesen Teil erfolgreich abgeschlossen.

Einsatz 14 - Des Moines Straße & Flugplatz:

Lösungsweg: Geht auf die Straße und schaltet dort alle Gegner aus, dann nehmt das Taxi zum Flugplatz. Er befindet sich auf der Karte unten auf der Straße, die am Hotel vorbeiführt. Am Flughafen lauern noch mehr Gegner, die Ihr beseitigen müßt. Dann erscheint der Oberbösewicht Melipone. Besiegt ihn und seine Zombies (Uff!) und die Mission ist gewonnen.

Einsatz 15 - Kirche und Straße Des Moines:

Lösungsweg: Geht vom Hotel auf die Straße und nehmt das Taxi zum Leichenhaus. Es befindet sich in der Straße oben auf der Karte. Sobald Ihr dort angekommen seid, müßt Ihr das Psi-Pad zerstören und mit dem Priester sprechen. Er gibt Euch einen Hinweis, wo Ihr das UBIK finden werdet. Beseitigt alle Gegner in der Kapelle und davor, dann geht Ihr in die Katakomben und räumt dort gründlich auf. Nehmt unterwegs die UBIK-Phiolen mit. Mit dem Taxi, das vor dem Haus wartet, fahrt Ihr in Richtung Des Moines. Sobald das Leichenhaus und die Straße gesichert sind, wartet Ihr auf Jory, der auf der Straße in Höhe des Hotels auftauchen wird. Öffnet jetzt rasch den Gepäckbildschirm von Joe Chip und klickt mit der rechten Maustaste die UBIK-Phiole an. Joe wirft daraufhin mit der Phiole nach Jory und tötet ihn. Das, und nur das, wird den fiesen Jory erledigen. Danach redet Ihr zum Abschluß vor dem Hotel mit Ella Runciter. Damit endet nicht nur dieser Einsatz, sondern auch das Spiel.

Star Wars Rebellion

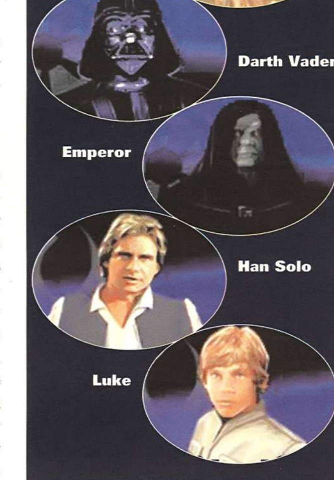
Der schwere Weg zur galaktischen Herrschaft

Der neueste Ausflug in das unerschöpfliche Star Wars Universum ist sowohl ein Leckerbissen für Aufbaustrategen als auch eine Quelle stetiger Frustrationen für Einsteiger in dieses spezielle Genre. Gerade wer sich bisher vor allem mit typischen Echtzeitstrategien beschäftigt hat – ich will hier keine Namen nennen – dürfte vor allem zu Anfang vor einem Berg von Problemen stehen und überhaupt nicht wissen, was er tun muß. Bei aller vorhandenen Spieltiefe ist die Bedienbarkeit dieser Galaxiseroberung reichlich mäßig ausgefallen, ein intensives und geduldiges Studium des Handbuches wäre Voraussetzung. Aber das ist nicht unbedingt für jeden das Richtige, gerade nicht für sieggewohnte, ungestüme Echtzeitfeldherren, zumal das Manual manche Feinheiten nicht unbedingt schlüssig erklärt, so daß erst langwieriges Rumprobieren zum Ziel führt. Das schreit geradezu nach einem Strategie-Guide mit Einsteigertips und kleinen strategischen Kniffen.



Der Start

Zu Beginn des Spiels könnt Ihr als erste Aktion gleich mal den quasselnden Kommunikationsdroiden abschalten. C-3PO oder IMP-22 können nämlich beide die Klappe nicht halten und versorgen Euch mit Unmengen nutzloser Informationen. Als Spielgeschwindigkeitseinstellung empfehle ich "sehr langsam". Später, wenn Ihr den Lauf der Dinge im Griff habt, könnt Ihr auch zeitweilig auf "langsam" oder in ruhigen Momenten sogar auf "mittel" schalten. Am einfachsten beschleunigt und bremst Ihr mit den Tastenkombinationen "ALT +" und "ALT". Der erste Rundgang gilt den vorhandenen Produktionsstätten, Flotten und dem wartenden Personal. Auch das müßt Ihr nicht mit sehnenscheidenzehrenden Mausklickserien erledigen, sondern könnt auf schnelle Hotkeys zurückgreifen: "ALT 9" sind die untätigen Konstruktionsanlagen, "ALT 8" die stilliegenden Trainingscamps, "ALT 7" die eventuell wartenden Werften. Die Standardeinstellung zu Beginn des Spiels wäre "ALT 1" und zeigt die Beliebtheit Eurer Seite auf den einzelnen Planeten an. Wo warten Flotten? "ALT 3". Und die Agenten? "ALT 5". Auch während des Spiels könnt Ihr durch Abfragen dieser Tastenpaare eine schnelle Kontrolle Eurer Fabriken und Streitkräfte erreichen. In jedem Fall gilt es zunächst, passende Aufträge zu verteilen. Personen mit diplomatischen Fähigkeiten sollten schleunigst neutrale Planeten ansteuern, um diese auf die eigene Seite zu ziehen, solche mit hoher Führungsqaulität können auf den eige-





Die Übersichtskarte zeigt uns den Standort untätiger Agenten



Vor jeder Schlacht stehen detaillierte Informationen zur Verfügung



Auf Coruscant hat der Imperator besondere Macht



Die äußeren Sektoren müssen zügig erforscht werden

Die Rebellen greifen an: Ein Träger, ein alter Kreuzer, drei Truppentransporter



nen Welten neue Mitarbeiter rekrutieren – mindestens einer Eurer Leute sollte damit beschäftigt sein – einige können auch die Forschung vorantreiben, indem sie auf Planeten mit entsprechenden Produktionseinrichtungen stationiert werden. Das verschafft Euch wichtige Vorteile. Zu Anfang des Spiels kann man auch noch riskieren, einen der wertvollen Mitarbeiter für Sabotage- oder Spionagemissionen einzusetzen. Später führt das in der Regel zum Verlust des Agenten.

Die Wirtschaft

Die Leiste am oberen Bildschirmrand gibt Euch Auskunft über Eure Wirtschaftslage. Links steht die Menge der in den Minen produzierten Rohstoffe, in der Mitte die in Raffinerien daraus hergestellten Baumaterialien, rechts Euer finanzieller Fundus für Reparatur und Versorgung der Einheiten. Er ergibt sich aus der Verbindung der ersten beiden Zahlen, allerdings nach einer reichlich undurchschaubaren Formel. Sinkt der erste Wert auf Null, dann sind auch die Raffinerien teilweise untätig. Geht das Baumaterial – in der Mitte – auf Null zurück, dann stockt Eure Produktion an neuen Schiffen oder Fabriken. Fällt aber der rechte Wert ins Unergründliche, dann wird regelmäßig ein Schiff, ein Regiment oder eine Eurer Einrichtungen wegen mangelnder Wartung ausfallen – für immer. Das ist bitter, also solltet Ihr bei einem solchen Engpaß selbst unwichtige Gebäude abreißen, Einheiten in den Ruhestand schicken oder ältere Schiffstypen verschrotten. Diese Betonung auf der wirtschaftlichen Grundlage zwingt Euch also, stets mit einem Auge auf den Nachschub zu schielen, ansonsten unwichtige Planeten nur der Rohstoffe wegen zu besetzen und ab und zu langweilige Minen und Raffinerien statt stolzer Werften und Schutzschilde zu errichten.

Die Ausbreitung

Ein interessantes und spannungsförderndes Element in Rebellion ist die Unsicherheit – die äußeren Sektoren sind noch unerforscht und über die Planeten der Gegenseite habt Ihr nur bruchstückhafte Informationen. Deshalb gilt für beide Seiten: Aufklärung bis zum Abwinken. Irgendwo im Außenbereich liegt die mobile Basis der Rebellen vor Anker – es ist für das Imperium absolut nötig, zu wissen, wo. Außer, die Rebellen haben diesen und andere Sektoren bereits befestigt und als Industrieregion ausgebaut. Zur Erforschung ferner Planeten eignen sich Y-Wing Longprobes und Imperial Recon Droids, aber auch kleine, schnelle Schiffstypen wie Corvetten oder Truppentransporter. Schiffe haben den Vorteil, daß sie nicht nach jeder Entdeckung zeitraubend zum Stützpunkt zurückfliegen, sondern gleich weiterziehen können. Versucht, immer ganze Sektoren einzunehmen, also möglichst alle zehn Planeten auf Eure Seite zu ziehen. Das zwingt den Gegner, lange Anflugzeiten für Agenten und Flotten in Kauf zu nehmen und schwächt so seine militärische Macht. Umgekehrt sollte ein Angriff auf einen komplett feindlichen Sektor immer zuerst auf die Errichtung eines Brückenkopfs abzielen, von dem aus Ihr schnelle, flexible Operationen durchführen könnt. Denkt dabei an "Hit-And-Run" oder "verbrannte Erde"-Taktiken.

Geheime Operationen

Der eigentliche Schlüssel zum Erfolg sind in Rebellion die verdeckten Operationen. Spionage ist die beste Möglichkeit, an detaillierte Informationen über gegnerische Systeme mit allen Industrien, Truppen und Flotten zu kommen. Aufklärung durch Sonden oder Schiffe vermittelt doch eher oberflächliche Kenntnisse. Dieses Wissen vorausgesetzt, können gezielte Sabotageakte die andere Seite in den Ruin treiben. Dazu kommt die Möglichkeit, Unfrieden zu stiften und die Bevölkerung des jeweils anderen Herrschaftsbereiches zum offenen Aufstand aufzuwiegeln. Ihr werdet schon bald Agenten rekrutiert oder entsprechende Einheiten ausgebildet haben. Andererseits verhelfen einige fortschrittliche Truppenkontingente und vor allem das Einsetzen von Offizieren auf gefährdeten oder wichtigen Planeten zu einer zuverlässigen Abwehr von verdeckten Operationen. Was tun, wenn einem die Agenten einer nach dem anderen weggeschnappt werden und an ein gewaltsames Vorgehen wegen des Kräfteverhältnisses nicht zu denken ist? In diesem Fall solltet Ihr die Agenten zu Gruppen zusammenfassen – den ersten und letzten der Gruppe im geöffneten Personal-



Niemals die industrielle Basis vergessen



Erfolgreiche Gegenspionage durch bewährte Truppen und Offiziere

fenster bei gedrückter Shift-Taste anklicken und sie auf ein gemeinsames Ziel schicken. Doch halt! Sobald das Missionsfenster auftaucht, das Euch die Art des Einsatzes anzeigt, wählt Ihr den zweiten, verdeckten "Karteireiter" am oberen Rand und verschiebt mit Hilfe der Pfeilchen in der Mitte einzelne Teammitglieder auf das rechte Feld. Das macht sie zur Tarnung der anderen, so daß diese um so effektiver ihren dunklen Tätigkeiten nachkommen können. Eine Sechsergruppe mit einer 3-zu-3-Aufteilung erledigt fast jeden Auftrag erfolgreich, so daß Ihr über weite Strecken nahezu ohne Flottenoperationen auskommt.

"Navigare Necesse est"

Oder mit anderen Worten: Seefahrt tut Not. Auch in einer fernen Zeit spielen Schiffe eine Hauptrolle. Zu Beginn einer Partie verfügt jede Seite nur über wenige Raumschifftypen. Die Allianz besitzt überhaupt keine wirklich raumschlachttauglichen großen Schiffe, da weder der Bulk Cruiser noch der Alliance Dreadnaught gegen einen Sternenzerstörer bestehen können. Auch die corellianische Corvette ist höchstens als Eskorte und zur Jägerabwehr bei ersten Angriffen zu gebrauchen. Deshalb sollten die Rebellen – neben intensiver Forschung durch einen oder zwei fähige Leute – auf ihr bestes Pferd setzen. Wir kennen ihn schon aus den Filmen: Die Rede ist vom X-Wing Fighter. Auch wenn er in späteren Jahren gegen die dann höherentwickelten imperialen Jäger-Modelle wie den TIE Interceptor in Probleme kommt, ist er doch bis zum Ende als Allroundfighter nicht zu unterschätzen. Gerade seine Schlagkraft gegen große Schiffe ist beeindruckend. Sechs X-Wings schießen einen imperialen Sternenzerstörer zuverlässig in Brand, besonders wenn dieser keinen Jägerschutz mehr hat und an seiner Achillesferse, dem Heck, angegriffen wird. Deshalb ist es am Anfang des Krieges – aus Kostengründen auch für das Imperium – eine gute Idee, erst einmal einige Träger zu bauen, um allen Angriffen extreme Jägergeschwader mitzugeben. Der späte B-Wing-Fighter oder auch der imperiale TIE-Bomber bewähren sich nicht gerade gegen feindliche Jäger, sondern eher gegen Schiffe. Außerdem kosten sie beide eine Menge. Erst im weiteren Verlauf kann die Rebellenallianz mit ihren Kampfschiffen gegenhalten. Der Mon Calamari Kreuzer ist an Feuerkraft und Standvermögen einem imperialen Sternenzerstörer schon leicht überlegen. Der späte Bulwark Cruiser kann sich mit jedem Schiff aus der Flotte des Imperators messen. Trotzdem Vorsicht: Der schwachen Ökonomie der Rebellenallianz kann einer dieser Ressourcenfresser zuviel das Genick brechen. Die späteren Schiffe sind sparsamer und effektiver, ein weiterer Grund für intensivierte Forschung. Eine besondere Note bringen die beiden Schiffe mit eingebautem Gravitationsstrudel ins Bild. Sie hindern den unterlegenen Feind an der Flucht, so daß er völlig vernichtet werden kann. Geratet Ihr dagegen an eine starke Flotte mit einer solchen tückischen Falle im Geschwader, dann sollte der Schwerkrafterzeuger das vorrangige Ziel sein, damit Ihr Euch zur Schadensverhütung zurückziehen könnt. Eine mit Pauken und Trompeten verlorene Raumschlacht bringt den ganzen Sektor gegen Euch auf. Die verschiedenen Jägertypen sind im realen Gefecht nicht so unterschiedlich, wie die nackten Zahlen suggerieren. Beispielsweise hat der schnelle A-Wing dem X-Wing gegenüber nur im Dogfight Vorteile, nicht aber beim Einsatz gegen Schiffsziele. Wenn Ihr Euch nicht sicher seid, welche Taktik Ihr in den Raumgefechten bevorzugen sollt – kein Problem. Überlaßt den Befehl einfach dem Computer, er macht hier keinen schlechten Job. Ihr könnt auch zuerst das Kommando ergreifen, dann aber im Spielmenü links oben auf "zusehen" schalten, so daß Ihr dem Computeradmiral ins Nähkästchen gucken könnt und so seine Tricks erlernt. Grundsätzlich bevorzugen die Imperialen eher den Frontalangriff, die Rebellen dagegen Zangen- und Umfassungsmanöver. Das liegt auch in der Schiffsbewaffnung der jeweiligen Typen begründet. Wer auf der Seite des dunklen Imperiums spielt, wird natürlich ständig mit einem Auge auf das Glanzstück galaktischer Kriegführung schielen: den Todesstern. Aber Vorsicht: Trotz seiner mächtigen Drohwirkung hat er so seine Nachteile. Erstens kostet er eine ungeheure Menge an Ressourcen und Unterstützung und zweitens ist er bestürzend verletzlich gegenüber Angriffen durch Rebellenjäger oder Sabotageeinheiten. *fe*



Hier gilt: Viele Köche beschleunigen den Brei



Rohstoffversorgung ist lebenswichtig

GLOBAL DOMINATION

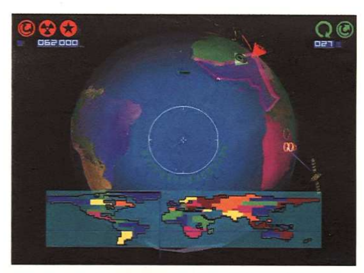
Der Weltkrieg beginnt bereits in siebzehn Jahren...

Anno 2015 ist es soweit: Den Regierungen der Nationalstaaten entgleitet langsam die Kontrolle über die Welt! Kleine Krisenherde und Kriege entwickeln sich ganz wie im richtigen Leben und werden größer. Als Chef der Streitkräfte eines Landes gilt es in einer Mischung aus „Risiko" und „Missile Command", das eigene Herrschaftsgebiet zu vergrößern bzw. die jeweiligen Feinde zu unterwerfen. Dazu darf sich der Spieler einen von mehreren Modi aussuchen: Die Kampagne bietet einen ganzen Stapel von aufeinander aufbauenden Missionen, im Arcade-Modus fehlen die sonst eingebauten strategisch-taktischen Elemente und im Editor darf man seine eigenen Szenarien zusammenbauen.



Bomber mit dicken Bomben über dem Reich der Mitte

Gespielt wird generell auf einem rundum drehbaren Globus mit ca. 60 Ländern, wobei etliche Territorien nach „Risiko"-Art zu größeren Einheiten zusammengefaßt sind. Diese Länder haben keineswegs die gleichen Bedingungen: Industrielle Gebiete etwa verfügen über sehr viel mehr Schlagkraft und Verteidigungspotential als



Rechts im Bild greifen Kampfsatelliten in die Auseinandersetzung ein

z.B. Staaten der Dritten Welt. Aber wenngleich hier schon eine Menge Echtzeit-Hektik im Spiel ist, so gibt es doch Möglichkeiten zu taktischen Winkelzügen, mit denen man eventuelle materielle und waffentechnische Nachteile ausgleichen kann. So lassen sich anfliegende gegnerische Raketen von den eigenen Verteidigungsbasen zwar abschießen, nach einer gewissen Zahl von Starts benötigen die Defensivstellungen aber eine Pause, um abzukühlen und nachzuladen. Wer es schafft, genau in dieser Phase einen weiteren Schwarm Angriffsraketen zu starten, wird sicherlich ein paar nette Treffer erzielen.

Zweitens kann man versuchen, gezielte Schüsse abzufeuern, die nicht einfach irgendwo einschlagen, sondern exakt eine Militärbasis treffen und zerstören. Natürlich dauert ein solcher Zielschlag länger als gewöhnliche Schüsse. Sehr beliebt ist auch der Einsatz von Smart Bombs, die zum Teil wirklich saugemeine Auswirkungen haben – etwa indem sie feindliche Geschosse „umdrehen" und zu ihren Startpositionen zurückkehren lassen. Überhaupt darf man seine Flugkörper mit verschiedenen Sprengsätzen bestücken, um bestimmte Wirkungen zu erzielen; auch Atombomben sind möglich, führen allerdings leicht dazu, daß sich der Rest der Welt gegen den Anwender verbündet. Flugzeuge, U-Boote und Satelliten unterstützen die Schlacht, und oft ist es vorteilhaft, einen Feind von verschiedenen Kontinenten aus zu attackieren. Wer einen Gegner militärisch komplett besiegt, darf sein Territorium dem eigenen Imperium angliedern und es, falls der Krieg damit noch nicht zu Ende ist, langsam wieder aufbauen. Tja, die prinzipielle Idee mag alt sein, das Gameplay aber ist frisch und unverbraucht, wovon wir uns bei einem Besuch in Leeds überzeugen konnten – dafür gibt es auf alle Fälle schon mal die Goldene Innovations-Medaille...

jn



Das Datenblatt der indischen Diktatorin


Die Landkarte zeigt durch Rotfärbung, wer feindlich ist



Der taktische Zoom, hier für die Region Quebec

Global Domination
Genre
Action-Strategie
Hersteller
Psygnosis
Erscheinen geplant
Herbst 98



HUMAN
Ungarn im

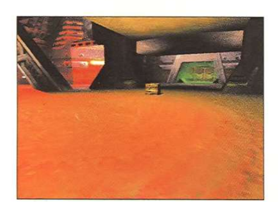
Überall in Osteuropa schießen junge Spielehersteller mit frischen Ideen wie die Pilze aus dem Boden – hier ein besonders leckerer Champignon...



Die Auswüchse dieser Plattform werfen exakte Schatten



Wir besichtigen die Villa Kunterbunt



Grün leuchtet im Hintergrund der Halle ein geheimnisvoller Gang

Seed

Bei Human Soft versteht man offenbar etwas von Public Relations, denn abgesehen vom ungarischen Stammbüro verfügen die Newcomer ebenfalls schon über eine Niederlassung im kalifornischen San Mateo. Doch auch einen Sinn für interessante Spiele kann man den "Hungaroforniern" nicht absprechen; zumindest sind sie feste dabei, zwei ausnehmend originelle Engines zu entwickeln. Seed beispielsweise bringt in bisher unbekanntem Maße Licht und Schatten in die Egoshooter-Szene. Das gleichnamige, mit Hilfe dieser Routinen entwickelte Game, wird daher von etlichen Novitäten bevölkert sein: Schatten, die sich zu Monstern verfestigen, Charaktere, die nur bei einem bestimmten Lichteinfall sichtbar sind und dergleichen mehr. All dies ist kein Wunder, denn inhaltlich soll Seed davon handeln, daß das Licht abhanden kam und die Welt von düsteren Dunkelmännern in den ewigen Schatten getaucht wurde – daraus schließen wir messerscharf, daß es für den heldenhaften Spieler darum gehen wird, den heiligen Schein wieder zurückzubringen...

Insbesondere die optischen Spielereien überzeugen dabei in enormem Maße: Verschieden getönte Lichtquellen zaubern hübsche Farbverläufe auf den Boden und Schatten flackern echt wie nie hinter den Figuren her. Die Engine arbeitet nicht wie ihre meisten "Kollegen" mit Polygonen, sondern mit einem pixelbasierten Raytracing-Verfahren. Das ist auch der Grund dafür, daß es zunächst keine Version für 3D-Karten geben wird, denn diese Technik wird dort nicht unterstützt. Lediglich der neue Voodoo 2-Chip ist entsprechend ausgerüstet, weshalb eine spätere Fassung für diese Grafikboards durchaus möglich scheint. Das Spiel selbst steht freilich erst ganz am Anfang seiner Entwicklungsphase, so daß wir uns noch bis zum Jahresende, möglicherweise sogar länger gedulden müssen...

Seed
Genre
Ego-Shooter
Hersteller
Human Soft
Erscheinen geplant
Jahresende

Magic 4s

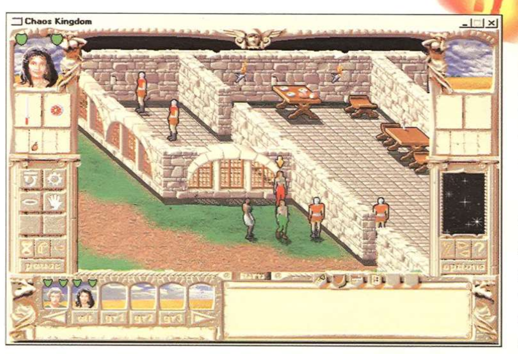
Optisch weit weniger spektakulär, aber in Bezug auf das Gameplay noch wesentlich innovativer, ist Magic 4s (sprich: Magic Force), ein Entwicklungssystem für Rollenspiele. Mit seiner Hilfe wollen die Humansoftler dem Problem abhelfen, daß beim Computer-Rollenspiel ja immer nur die Lösungen akzeptiert werden, die die Programmierer eingebaut haben. So steht die Party z.B. vor einem Stadttor und wird von den Wachen nur hereingelassen, wenn jemand einen Paß vorweisen kann. Man klickt also die Wache an und bekommt etwa die beiden Möglichkeiten "Paß zeigen" oder "Abbrechen" eingeblendet. Gut, man wird die Wachen meist noch in ein Gefecht ver-



Man beachte die hübschen Farbverläufe am Boden



SOFT
Aufbruch



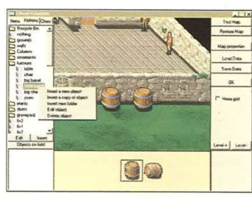
Mit Sicherheit ändert sich an diesen frühen Studien noch vieles, aber auch im fertigen Spiel wird die Perspektive wohl an "Ultima Online" erinnern



Vom Charakterscreen gibt es erst einen Rohbau



Spinne am Morgen bringt Kummer und Sorgen

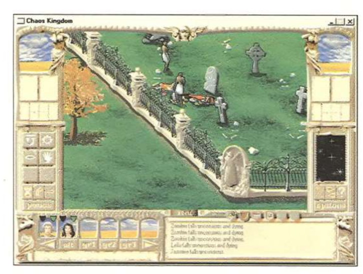


Hier wird noch am Interieur gefeilt

wickeln können, aber das war es dann wirklich. In einem Spiel, das mit der Magic-4s-Engine arbeitet, so die stolzen Human Softler, können dagegen alle prinzipiell möglichen Aktionen zu jeder Zeit unternommen werden. Man kann also den Ordnungshütern nach wie vor seinen Paß zeigen, man kann sie auch nach wie vor attackieren. Darüber hinaus aber darf man alles probieren, was einem einfällt: die Wache bestechen, Unsichtbarkeits-Zaubersprüche verwenden, auf irgendeine Weise für Ablenkung sorgen und dann schnell in die Stadt schleichen, oder was immer sonst einem in den Sinn kommen mag – es muß nur mit den generellen Handlungsmöglichkeiten des Spiels ausführbar sein.

Ganz neu ist dieser Gedanke nun zwar nicht (z.B. gab es in den DSA-Rollenspielen von Attic ähnlich gelagerte Situationen, die man auch durch Zaubersprüche auflösen konnte), aber er ist natürlich schwer zu verwirklichen, besonders dann, wenn er zur Zentralidee einer Engine befördert wird. Die Ungarn wollen dies lösen, indem sie in das Verhaltensprogramm der Wache einen variablen Faktor einbauen, der sie auf Umwelteinflüsse reagieren läßt. Wenn also der Bauchredner der Party eine Ablenkung inszeniert, dann verhält sich der Wächter ganz natürlich, indem er seine Aufmerksamkeit von den Charakteren abwendet. Sollte es den Schlingeln daraufhin gelingen ungesehen die Stadt zu betreten, war das also nichts weiter als eine kreative Anwendung der Möglichkeiten, die das Programm bietet. Auf diese Weise bleiben dem Spieler viel mehr Optionen, als sie der beste Gamedesigner voraussehen könnte. Wobei sich im übrigen ein Wächter durchaus vom andern unterscheidet: Ist er gierig, wird er ein Bestechungsangebot eher annehmen als der integere Kollege; ist er faul, wird ihn ein wenig Lärm hinter dem Busch dort hinten kaum dazu bewegen können, seinen Posten zu verlassen.

Alles zu jeder Zeit, das ist auch sonst der Wahlspruch von Human Soft. Ein Freeze-Spell kann demnach im Kampf verwendet werden – aber auch sonst, um etwa die Oberfläche eines Sees einzufrieren und der Party eine Überquerung trockenen Fußes zu ermöglichen. Die Kämpfe versprechen ebenfalls interessant zu werden: Wer sich etwa gegen eine Horde Orks behaupten muß, wird seinen schärfsten Widersacher im Ork-Anführer haben, da der versuchen wird, eine Kampfstrategie zu finden (wobei nicht unbedingt gesagt ist, daß die anderen Orks seinen Anordnungen Folge leisten). Wer den Boß freilich früh töten kann, wird feststellen, daß der Rest der Truppe nur noch demoralisiert weiterprügelt. Übrigens sollen die Kämpfe sowohl rundenweise als auch im Action-Modus geführt werden können. Das Beste zum Schluß: Für die Probe aufs Exempel arbeitet Human Soft derzeit an einem Magic 4s-Rollenspiel namens "Chaos Kingdom"... *jn*



Friedhöfe sind auch hier die Brutstätten untoter Überraschungen

Chaos Kingdom
Genre
Rollenspiel
Hersteller
Human Soft
Erscheinen geplant
1999

Seit Jahren pflegt Power Play ein ausgeklügeltes Wertungssystem, das Tester- und Redaktionsmeinung streng voneinander trennt.

So werten wir!



So sieht er aus, der Power-Play-"Oscar", in gut unterrichteten Kreisen auch "Spielspaß-Prädikat" genannt. Diese Auszeichnung gibt´s erst ab 85% Spielspaßwertung aufwärts. Hallo Hersteller: JETZT bestellen (Werbung!!!)

VORSICHT! SCHROTT

Das Spiel, das diesen "Orden" abstaubt, erhält nur 15% oder weniger Spielspaß und ist den Karton nicht wert, in dem es im Laden steht

Kids only

Dieses Logo wird die Ausnahme sein. Taucht nur auf, wenn wir ein Spiel testen, das nur für Kids ist.

Der Wertungskasten

Um so viel Information wie möglich im Überblick zu bieten, endet jeder Spieletest mit dem Wertungskasten, sozusagen als dickes Ende. Er faßt neben der Redaktionswertung (in Prozent) alle wichtigen Daten zum getesteten Titel zusammen. Beispielsweise legen viele Leser Wert auf die Information, ob ein Spiel und seine Anleitung in Deutsch zu haben ist, welchen Computer mit welcher Ausstattung wir empfehlen und unter welcher Hardwareausstattung es Probleme geben könnte. Wir weisen künftig mit einem kleinen Symbol darauf hin, ob das Spiel MMX oder 3Dfx **ausdrücklich** benötigt. Im neuen Wertungskasten haben wir uns auf die wichtigsten Daten konzentriert, Ausnahmen von der Regel wie reine DOS-Spiele oder reiner VGA-Grafikmodus findet Ihr ab sofort unter „Besonderheiten".

Name – Logo– so heißt das Spiel
Genre – Geschicklichkeit, Action, Adventure, Simulation, Rollenspiel, Sport, Strategie, Wirtschaft
Hersteller – Wer hat´s programmiert?
Schwierigkeit – Leicht, mittel oder schwer?
Preis – Purzelt erfahrungsgemäß immer.
Spieler – Wieviele?
Steuerung – Tastatur, Maus, Joystick, Gamepad, Gun.
Besonderheiten – Extras und Eigenheiten
Spiel/Anleitung – Oft testen wir aus Aktualitätsgründen die englische Vesion.
Multiplayer – Ob und wie.

Name	**Incubation: Time is running out**
Genre	Strategie
Hersteller	Blue Byte
Schwierigkeit	mittel
Preis	ca. 100 Mark
Spieler	1 - 4
Steuerung	Maus
Besonderheiten	CD-Audio
Spiel	engl./dt.gepl.
Anleitung	engl./dt gepl.
Multiplayer	Internet/IPX

Mindestanforderungen
P133, 16 MB RAM, 4x CD, 4 MB Grafik SVGA
Empfohlen
P166, 16 MB RAM, 4x CD, 4 MB Grafik, 3Dfx

Grafik	**87%**
Sound	**85%**

Spielspaß

Solo	Multi
88%	90%

3Dfx

AB 18

Mindestanforderung – Prozessor, Arbeitsspeicher, CD-Laufwerk und Grafikkarte
Empfohlene Hardware – Prozessor, Arbeitsspeicher, Cd-Laufwerk, Grafikkarte
Grafik – Vielfalt? Hintergründe? Animation?
Sound – Sprachausgabe? Musikvielfalt? Sound?
Spielspaß – Die wichtigste Wertung überhaupt! Für Solo- und Multimodus
Voraussetzung – Dieses Symbol findet Ihr nur dann, wenn ein Spiel 3Dfx (oder MMX) voraussetzt
Voraussetzung – Dieses Symbol findet Ihr immer, wenn wir der Meinung sind, daß das Spiel für Jugendliche unter 18 Jahren nicht geeignet ist




Fritz Effenberger

SUPER

Die Meinung des Testers. Sie taucht mindestens einmal pro Review auf, bei mehrseitigen Tests können sich zwei Redakteure mit eigenem Meinungskasten zu Wort melden. Während der Lauftext das Spiel mehr oder weniger sachlich beschreibt, lassen wir im Meinungskasten die Sau raus. Hier sind Emotionen genauso erlaubt, wie subjektive Eindrücke des Testers. Seine Meinung beeinflußt zwar die Spielspaßwertung, ist aber niemals allein ausschlaggebend und kann innerhalb gewisser Grenzen von der Redaktionsmeinung abweichen. So wird es immer wieder passieren, daß die Redaktion einem Spiel z. B. nur 70% Spielspaß zugesteht, der Tester es aber "super" findet und das auch vehement in seinem Meinungskasten vertritt. Bei halbseitigen Tests haben wir aus Platzgründen sowohl den Meinungskasten als auch die technischen Voraussetzungen auf das Notwendigste beschränkt.


Stephan Freundorfer
sf


Christian Peller
cis


Maik Wöhler
mw


Ralf Müller
rm


tom schmidt
ts

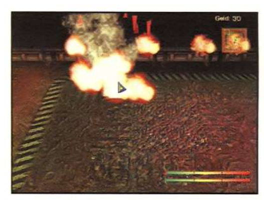

Joe Nettelbeck
jn

ROBO
Wettrüsten

Das Echtzeitgenre ist nicht gerade berühmt für Innovationen. Topware und Metropolis beweisen, daß es auch anders geht.



Die gelegentlich herumliegenden Alienbooster eröffnen ungeahnte Kräfte und sollten nicht ungenutzt bleiben



Ein gegnerischer Robo geht in einer heftigen Explosion auf und macht den Weg frei



Unser Stoßtrupp trifft auf eine Patrouille des Gegners

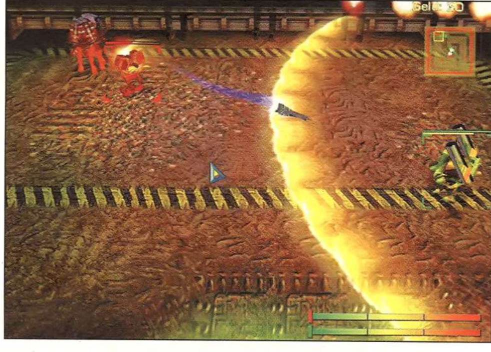
Ende des 20. Jahrhunderts müssen die Menschen eine herbe Enttäuschung einstecken. Die Besiedlung des Planeten Mars, seit jeher ein Traum der Menschheit, entpuppt sich als nicht durchführbar. Noch vor der Terraforming-Phase werden die Siedler evakuiert und zur heimatlichen Erde gebracht. Das Militär kümmert sich um einen reibungslosen Abzug. Bevor Langeweile aufkommt, wird hier und da noch die eine oder andere Patrouille auf den Weg geschickt. Zwei Jäger entdecken auf ihrem Flug dann doch etwas Merkwürdiges. Vor ihnen türmt sich ein altes Artefakt unbekannter Herkunft auf. Niemand weiß anfangs so recht etwas damit anzufangen, aber das Ding hat Ähnlichkeit mit einer gigantischen Kanone. Des Menschen Neugier ist nicht zu zähmen und schnell werden Wissenschaftler ausgesandt, die sich das Gebilde aus der Nähe anschauen sollen. Das äußere Erscheinungsbild entspricht dem Inhalt. Es handelt sich wirklich um ein riesiges Geschoß. So ein Ungetüm ist schon furchteinflößend genug, doch es kommt natürlich schlimmer. Die Untersuchungen ergeben, daß die Kanone auf die Erde ausgerichtet ist. Nach dem erstem Angstgefühl machen sich die Menschen wieder kühn an die Arbeit. Es gibt keinen offensichtlichen Grund zur Furcht, schließlich sind die Besitzer des unheimlichen Fundes nicht da und hatten wohl bei der Abreise Gott sei dank vergessen, den Knopf zu betätigen. Aber was schlimm aussieht, kann auch schlimmer werden. Und so müssen die Wissenschaftler feststellen, daß die Rückkehr der Aliens nicht nur sehr wahrscheinlich, sondern bereits in einem Jahr zu erwarten ist. Kein Mensch gibt sein Leben kampflos auf. Aus diesem Grunde rüstet man sich zum Krieg. Damit auch nichts schiefgehen kann, wird reiflich überlegt, welchem Rüstungskonzern der Zuschlag erteilt wird. Doch was soll´s, es ist noch genügend Zeit, um einen Wettstreit ins Leben zu rufen. Die zwei größten Kontrahenten werden unter Aufsicht gegeneinander antreten und der Sieger dann die Truppen im Kampf gegen die bösen Nachbarn mit dem neuesten Waffen versorgen.



Der Wissenschaftler hat nicht immer etwas Neues für Euch

RUMBLE
mal anders

Ihr dürft Euch nun für eine Seite entscheiden, um in 14 Missionen zunächst den Kontrahenten auszuschalten und am Ende den Aliens zu zeigen, daß in dieser Milchstraße nun wirklich kein Platz für sie ist. Die Missionen sind allesamt ein einziger großer Test, der Eure Fähigkeiten im Krieg unter Beweis stellen soll. Das ganze wurde in ein Echtzeitstrategical verpackt, das mit einigen interessanten Neuerungen aufwarten kann.



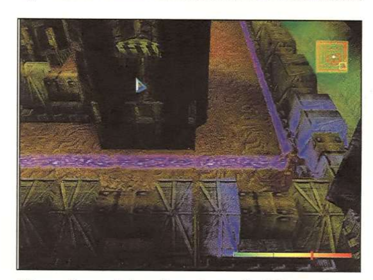
Diese Energie-Schockwelle kann verheerende Schäden anrichten



Effekte satt auf den dunklen Schlachtfeldern des Mars

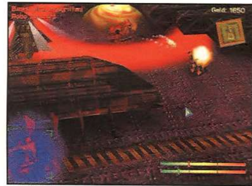
Ressourcenmanagment einmal anders

Die Strategen kennen es aus unzähligen Genrevertretern bereits. Rohstoffe müssen gesammelt und in Gebäude sowie Einheiten investiert werden. Bei vielen Spielen galt, wer die größeren Reserven hat, ist dem Sieg schon einen gewaltigen Schritt näher. An dieser Stelle müssen alle



Diese Energiebarriere kann bei Kontakt Euren Robos starke Schäden zufügen

angehenden Robo Rumbler die Vergangenheit vergessen. Eine Basis muß nicht gebaut werden. Sie besteht lediglich aus einem Gebäude, das von drei Energieschichten geschützt wird. Jede Schicht ist dazu in der Lage, eine gewisse Anzahl Treffer zu absorbieren, lädt sich dabei aber auf. Überlädt sie sich, löst sie sich in einer heftigen Explosion in Wohlgefallen auf und nimmt zur Freude des Verteidigers die angreifende Einheit mit sich. Besitzt Ihr bei einem Auftrag eine Basis, steht Euch jedesmal ein festes Budget zur Verfügung. Nur damit könnt Ihr Einheiten bauen, da das Geld nicht aufgestockt werden kann. Interessant daran ist, daß das eingesetzte Vermögen einer Einheit bei ihrem Ableben zurück in den Finanzpool fließt und damit wieder zur Verfügung steht. Solange die Basis selbst noch existiert, kann also jederzeit gebaut und somit Verluste ausgeglichen werden. Während in anderen Strategiespielen der Sieg oft durch eine einfache zahlenmäßige Überlegenheit errungen werden kann, gilt es bei Robo Rumble, die Einheiten geschickt miteinander zu kombinieren und einzusetzen.



Eine Energieschicht der gegnerischen Basis geht in einer heftigen Explosion auf



Welche Komponenten dürfen es heute sein?

Vergeßt vorgefertigte Einheiten! In diesem Wettbewerb seid Ihr die Erbauer Eurer Kampfmaschinen. Im Verlauf der Schlachten entwickelt ein Wissenschaftler mehr oder weniger regelmäßig neue Komponenten für Euch. Die Roboter bestehen im einzelnen aus dem Chassis mit der integrierten Waffe, dem Fahrgestell und einigen Zusätzen, die gewisse Charakteristika verbessern. Diese sogenannten Booster erhöhen beispielsweise die Feuerkraft respektive -geschwindigkeit. Die Reichweite darf ebenfalls hochgeschraubt werden. Des weiteren gibt es Schutzschilde, aber auch den raffinierten Tarnmechanismus. Bei der Zusammenstellung des neuen Kampfvehikels ist zu beachten, daß lediglich ein

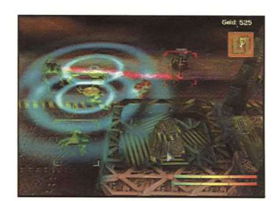


Glücksspiel einmal anders: Geizige Naturen können mitunter hohe Rabatte herausholen

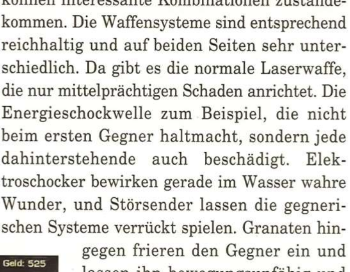


Ein gegnerischer Robo feuert eine Fernlenkrakete ab

In dieser Mission verfügt Ihr über keine Basis, lediglich eine handvoll Robos. Einige müssen zunächst befreit werden.



Den elektrischen Ladungen des Buzzers haben die Feinde nichts entgegenzusetzen



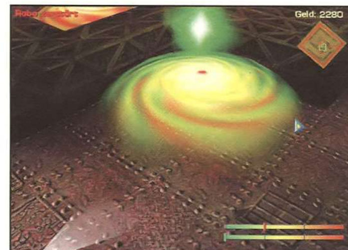
Booster zum Einsatz kommen kann. Also muß gut überlegt sein, was man ins Geschehen schickt. Gerade im späteren Verlauf des Krieges können interessante Kombinationen zustandekommen. Die Waffensysteme sind entsprechend reichhaltig und auf beiden Seiten sehr unterschiedlich. Da gibt es die normale Laserwaffe, die nur mittelprächtigen Schaden anrichtet. Die Energieschockwelle zum Beispiel, die nicht beim ersten Gegner haltmacht, sondern jede dahinterstehende auch beschädigt. Elektroschocker bewirken gerade im Wasser wahre Wunder, und Störsender lassen die gegnerischen Systeme verrückt spielen. Granaten hingegen frieren den Gegner ein und lassen ihn bewegungsunfähig und schutzlos zurück, während Haftminen nach einigen Sekunden explodieren. Gelegentlich finden sich auf dem Schlachtfeld zurückgelassene Technologien der Aliens. Berührt ein Robo eine solche, verfügt er über unterschiedliche Superlative, die beispielsweise die Feuerkraft in ungeahnte Höhen treibt oder einen fast unverwundbar macht. Der Gebrauch dieser Artefakte ist dringend empfohlen! Der emsige Forscher untersucht für Euch lediglich die Waffensysteme und die Fahrgestelle kostenlos, andere Verbesserungen müßt Ihr kaufen.



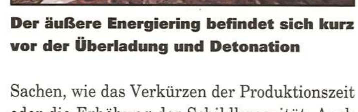
Diese Attacke konnte erfolgreich abgewehrt werden

Handel, Handel, Handel

Am Ende einer Mission kommt es zu einer Abschlußbewertung. Je nach Erfolg und Effizienz Eurer Einheiten regnet es Geld. Das kann und soll natürlich sinnvoll eingesetzt werden – zum Beispiel für die bereits erwähnten Booster. Neben den feinen Zusätzen für Eure Roboter könnt Ihr noch Verbesserungen für die Basis selbst erwerben. Darunter gibt es so nützliche



Der äußere Energiering befindet sich kurz vor der Überladung und Detonation



Sachen, wie das Verkürzen der Produktionszeit oder die Erhöhung der Schildkapazität. Auch wenn es schwer zu glauben ist, auch reiche Konzerne müssen sparen und so muß beim angebotenen Preis noch lange nicht das letzte Wort gesprochen sein. Er ist also reine Verhandlungssache und da solche Aktivitäten immer einem Glücksspiel gleichen, werdet Ihr an den einarmigen Banditen entführt. Dreimal muß richtig gedrückt werden, und schon ist der Rabatt gesichert. Pro Reihe geht das erreichbare von -15 bis + 15 %. Ihr müßt jedoch nicht



Unsere Patrouille steht unter heftigem Beschuß der herannahenden Gegner



Bei Bedarf kann die Karte beliebig gedreht, aber auch gezoomt werden.



Diese Störwellen blockieren die Systeme der Gegner erfolgreich



Schlicht und nicht immer wirklich informativ: Das Missionbriefing

dreimal die gleiche Zahl erwischen, vielmehr wird der mögliche Abzug aus der Summe errechnet. Finanzgenies und Wagemutige können ihr Glück zuweilen auch an einer geheimen Erfindung erproben, die allerdings recht teuer sind, und man erst im nachhinein weiß, was man erworben hat. Dabei darf ebenfalls um den Preis gepokert werden.
Das verdiente Geld kann aber noch auf andere Weise ausgegeben werden. Wer von Euch stets über die Entwicklungen des Gegners auf dem laufenden bleiben will, kauft sich einfach die Informationen beim „Haus und Hof"-Spion.

Das Kampfterrain

Die Gefechte spielen sich in einer echten 3D-Umgebung ab, was Ihr berücksichtigen solltet. Damit dreidimensionale Landschaften auch Sinn machen, wurden entsprechend viele Hindernisse auf dem Weg zum Sieg eingebaut. Wasser, oder noch schlimmer Säure, ist nur eines davon. Riesige Rohre und Mauern versperren Euch den Weg, während Türen nur mit Schaltern geöffnet werden können. Andere Knöpfe wiederum setzten Maschinen in Gang, die den Gegner wie auch Eure Einheiten zermalmen können. Gigantische Ventilatoren, einmal aktiviert, fegen Roboter von ihren Plätzen – vorzugsweise in tödliche Säure. Damit es keine toten Winkel gibt, darf die Karte beliebig gedreht werden. Wir empfehlen dringend, davon Gebrauch zu machen, da sonst so Euch manches Alienartefakt durch die Lappen gehen könnte. Zur Grafik muß nicht mehr viel gesagt werden. Die herrlich düstere Atmosphäre wird lediglich durch die famosen Effekte der Waffen aufgehellt. Besitzer von 3Dfx-Karten können sich freuen. Leider wurde mit Zwischensequenzen gespart, und die Briefings und Gespräche mit dem Wissenschaftler oder Spion werden in Standbildern vermittelt. Multiplayeranhänger können sich via Netzwerk, Modem oder Internet nach Herzenslust austoben. *mw*



Unsere Basis steht unter heftigen Beschuß



Die gegnerische Robo ballert vom Wasser aus auf uns

SUPER

Maik Wöhler

WOW, was für ein Spaß! Das neue Konzept mit dem vorhandenen Kapital pro Mission und dem Rückfluß des eingesetzten Geldes bei Zerstörung einer Einheit machte mich neugierig aber gleichzeitig auch skeptisch. Bisher war ich das „normale" Ressourcenmanagment gewohnt. Spätestens jedoch nach der siebten Mission war ich restlos überzeugt. Das interessante Leveldesign ist das Tüpfelchen auf dem „i". Wie ist das Gelände? Wie baue ich meine nächsten Einheiten zusammen? Wieso geht diese Tür nicht auf? Wo steckt der Schalter und wie umgehe ich am besten diese Ventilatoren? Die Hektik, die bei Robo Rumble aufkommt, macht richtig Spaß, und auch die KI ist beeindruckend und zwingt oft zum Umdenken. Hier gibt es keine Universalstrategie, die immer zum Erfolg führt. Strategisch eine Herausforderung und grafisch mehr als imposant. Lediglich der von Anfang an happige Schwierigkeitsgrad drückt die Gesamtwertung etwas und verhindert so das Prädikat.

Name: .....**RoboRumble**
Genre: ...Echtzeitstrategie
Hersteller: .....Metropolis/ ......Topware Interactive
Schwierigkeit: ....hoch
Preis: ....ca. 80 DM
Steuerung .:Maus, Tastatur
Besonderheiten: .ausgefallendes Ressourcenmanagment
Spiel: ....deutsch
Anleitung: ....deutsch
Multiplayer: ...Modem(2), ...IPX(4), TCP(4)

Mindestanforderung
P200, 16 MB RAM, 4 x CDROM, 2 MB SVGA

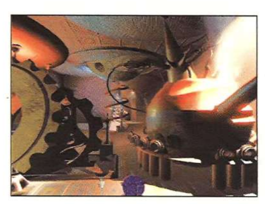
Empfohlen
P200, 32 MB RAM, 4 x CDROM, 2 MB SVGA **3Dfx**

Grafik **89%**
Sound **72%**
Spielspaß

Solo	Multi
83%	83%

OF LIGHT AND DARKNESS

Schaurig dunkel und bei Lichte besehen ganz seltsam: Die neue Mythologie von Interplay



Diese Maschinerie könnte auch in "Riven" stehen



Im Saal von Stolz und Eitelkeit

Da sage noch einer, es gäbe nichts anderes als Mainstream-Spiele mehr: Dieses Adventure dürfte das wunderlichste Produkt sein, das mir untergekommen ist, seit vor Jahren mal ein Voodoo-Programm auf meinem Tisch landete. Man wandert hier als Spieler durch das surrealistische Dorf der Verdammten, einen Ort, der den Abgründen entsprungen ist. Eine Prise Pop Art, nicht wenig vom spanischen Surrealisten Salvador Dali, ein Schuß von "Alienvater" H.R. Giger und ein Löffelchen des mittelalterlichen Splatter-Malers Hieronymus Bosch – all das verschmilzt zu einem Panoptikum der Sündhaftigkeit, denn um die Sünden geht es, genauer gesagt um die Todsünden. Außerdem wären da noch Dinge wie z.B. der Weltuntergang, und der steht leider kurz bevor: Sobald nämlich eines von diversen Gespenstern (die unsterblichen Überreste verschiedener historischer Todsünder) von der "apokalyptischen Maschine" Besitz ergreifen kann, ist es soweit. Verhindern läßt sich das kurzfristig durch weiße Lichtblitze, die die Schelme in ihre Pfuhle zurückschleudern. Auf lange Sicht aber müssen die armen Seelen erlöst werden, wozu spezielle Artefakte und farbige Blitze vonnöten sind. Ein krauses Garn, dem freilich die 3D-Grafik, wie schon angedeutet, nicht nachsteht. Man bewegt sich ähnlich wie in "Riven" per Klick auf vorberechneten Bahnen durch das Chaos der Farben und Formen, kann aber auch mit Hilfe von überall verstreuten Pyramiden teleportieren – was nicht von Übel ist, da die Armageddon-Uhr unerbittlich tickt. Düstere Klänge umschmeicheln das Ohr ebenso wie sauber digitalisierte Sprache. Und über die Handhabung kann man sich im Ganzen ebenfalls nicht beklagen. Wenn's jetzt nur noch etwas mehr Sinn hätte... Oder gar mehr Sin? *jn*



Die apokalyptische Apparatur

Diese Dame symbolisiert den guten alten Schweinkram



Joe Nettelbeck

NA JA

Aufmerksamkeit ist diesem Programm schon deshalb gewiß, weil es so ungewöhnlich ist. Ungewöhnlichkeit allein ist jedoch nicht von Haus aus ein Gütesiegel. In diesem Fall komme ich mir vor, als hätte ich 30 Gramm von den guten Zimmerpflanzen genascht und wäre nun auf einem schlechten Trip, erfüllt von psychedelischen Bildern und christlicher Mythologie. Es fällt schwer, die Zielgruppe zu orten, für die das Programm gemacht wurde, aber sie wird wohl irgendwo in der Nähe von Intellektuellen mit einem Faible für religiöse Prophezeiungen angesiedelt sein. Diese Leute allerdings werden "Of Light and Darkness" lieben, und zwar beide! Freunden von ungewöhnlicher Optik kann ebenfalls zu einem Blick geraten werden, freilich steht nicht zu erwarten, daß dieses Motiv dauerhaftem Spielspaß garantiert. Den garantiert das Gameplay andererseits ebensowenig, denn hat man einmal herausgefunden, was eigentlich zu tun ist, wiederholen sich die Aktionen in endlosem Ringelpiez. Und doch – einen morbiden Reiz hat's irgendwie schon...

Name	**Of Light and Darkness**
Genre	Sündventure
Hersteller	Interplay/tribal dreams
Schwierigkeit	mittel
Preis	ca. 100 Mark (Import)
Spieler	1
Steuerung	Maus
Besonderheiten	–
Spiel	Englisch
Anleitung	Englisch
Multiplayer	–

Mindestanforderung
P90, 16 MB RAM, 4x CD, 1 MB SVGA-Grafik

Empfohlen
P133, 32 MB RAM, 4x CD, 1 MB SVGA-Grafik

Grafik	**80%**
Sound	**82%**

Spielspaß

Solo	Multi
62%	-%



Fordern Sie unsere kostenlose Gesamtpreisliste an!

Nur in 46485 Wesel
Am Spaltmannsfeld 16
Bestellen oder abholen!

Öffnungszeiten:
Mo-Fr 9.30-18.30
Sa 9.30-14.00

KEIN CLUB!
Keine weiteren Abnahmeverpflichtungen

Erscheinungs-Termin Mitte Juni '98 — **Top Titel!**
Dune 2000
Deutsche Version DM 74,99

CD-ROM

Abenteuer a. d. Legoinsel DV 49,99
Aber Hallo 2 34,99
Addiction Pinball DV 44,99
Age of Empires DV 89,99
Age of Empires Data DV 19,99
AH 64 Longbow 2 DV 79,00
Air Warrior 3 DV 69,99
Airline Tycoon DV x69,99
Animal DV 69,99
Anno 1602 DV 69,99
Anstoss 2 DV 69,99
Anstoss 2 DATA DV 24,99
Armored Fist 2 DV 74,99
Army Men DVx69,99
Autobahn Raser DV 54,99
Balls of Steel DA 69,99

CD-ROM

Earth 2140 DV 34,99
Earth 2140 Data + Pad DV 19,99
Earth 2140 Data Nr. 2 DV 24,99
Easternfront DV 74,99
Emergency DV a.A.
F1 Racing/UBI Soft DV 69,99
F 15 DV 79,00
F 16 Agressor DV x72,99
F 16 Fighting Falcon DA 64,99
F22 Raptor/Novalogic DA 74,99
Falcon 4.0 DV x69,99
Fallout DV 69,99
Fifa Soccer 98 DV 79,00
Fighter Squadron DV x74,99
Fighting Force DA 79,99
Final Fantasy 7 DV x79,99

Bestell-Telefon:
Tel.: (02 81) 9 52 98-0
Fax: (02 81) 9 52 98-10

Baphomets Fluch 2 DV 69,99
Battle Isle 4 Incubation DV 39,99
Battle Zone DV 69,99
Beast War DV 69,99
Best of Voodo DV 49,99
Betrayal in Antara DV 79,99
Blade Runner DV 84,99
Bleifuß 2 DV 54,99

TOP Titel! Erscheinungs-Termin Anfang Juni '98
Unreal
Deutsche Version DM 79,99

Bleifuß Fun DV 59,99
Bleifuß Rally DV 49,99
Börsenfieber DV 69,99
Bundesl.Man.Compilat. DV 54,99
Caesar 3 DV 69,99
Carmageddon + Data DV 49,99
Charly Naseweis DV 44,99
Civilization 2 DV 39,99
Civiliz. 2 Fant. World DV 24,99
Civil War General 2 DV 64,99
Clash DV x44,99
Comanche 3.0 + F22 Light 2 DV 74,99
Comm.&Con. 1 SVGA DV 79,99

Flight Unlimited 2 DV 79,99
Flying Saucer DV 69,99
Flugsimulator 98 DV 109,99
F1 GP 2-Track Pack 2 DV 25,99
Formula 1 97 DV 74,99
Forsaken DV 79,99
Frankreich '98 Die WM DVx89,99
Fritz 5 Schach DV 119,99
Game, Net + Match DV 69,99
Gettysburg/Sid Meier DV 72,99
Gex 2 DA 74,99
Golf PRO DV 69,99
Grand Prix Legends DV i.V.
Grand Theft Auto DV 59,99
Half-Life DV i.V.
Hardball 6 DA x79,99
Have a Nice Day 2 DV 74,99
Heart of Darkness DVx74,99
Hellfire DA 34,99
Heroes o.M & Magic 2 DV 64,99
Heroes o.M&M 2 Data DV 29,99
Heroes o.M&M Samml. DV 79,99
- Heroes o. M&M 1
- Heroes o. M&M 2
- Heroes o. M&M 2 Data

Herrscher der Meere DV 69,99
Hexplore DV 69,99
Hugo 5 DV 64,99
Hugo 6 DV 59,99

NEU! Ab 100,- DM Spielewert keine Versandkosten!

Comm. & Conquer 2 DV 79,99
C&C 2 Gegenangriff DV 29,99
C&C 2 Vergeltungsschlag DV 27,99
Commandos DV 79,99
Croc DA 79,00
Cromagnon: Die Wiege der Menschheit DV x69,99
Dark Hermetic Order DA x69,99
Dark Ohmen DV 79,00
Dark Reign DV 29,99
Dark Reign DATA DV 29,99
Dawn of War DV x69,99
Deadlock 2 DV 79,00
Deathtrap Dungeon DV 79,99
Demonworld DV 69,99
Der Industriegigant DV 69,99
Der Industrieg. Data DV 29,99
Der Industriegigant Gold DV 59,99
Diablo DA 49,99
Diablo-Hellfire DA 34,99
Die by the Sword DV 79,99

Hugo die Zauberreiche DV 39,99
I-Panzer 44 DV 69,99
I-War DV 69,99
Incoming DV 89,99
Incubation/Battle Isle 4 DV 39,99
Incubation Data DV 29,99
Interstate 76:Nitro Riders DA 44,99
Intervention DV x72,99
Jack Nicklas Golf 5 DA 74,99
Jedi Knight DA 79,99
Jedi Knight Data DV 29,99
John Sinclair DV 69,99
Journement Projekt 3 DV 69,99
KKND - Extreme DV 59,99
KKND 2 DV x64,99
Korea Flugsimulator DV 69,99
Lands of Lore 2 DV 69,99
Last Bronx DV 64,99
Liberation Day DV 69,99
Lords of Magic DV 69,99
Löwenzahn DV 39,99

Händleranfragen sind ebenfalls erwünscht!

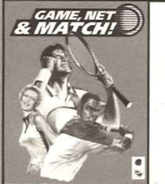
Die Siedler 2 + DATA DV 69,99
Die Siedler 2 Miss. CD DV 29,99
Die Verlängerung DV 24,99
Die Versuchung DV 74,99
Die Völker DV x69,99
Dune 2000 DVx69,99
Dungeon Keeper+Data DV 76,99
Dungeon Keeper Data DV 29,99
Dunkle Manöver DV 69,99

Löwenzahn 2 DV 39,99
M1 Tank Platoon 2 DV 69,99
Magic-Zusammenk. DV 59,99
Magic-Zusamm.Data DV 39,99
Malkari DV x69,99
Mana: Weg d. schw. Macht DV x74,99
Mastermind DV 34,99
MAX 2 DVx79,99
Maximum Force DA 79,99

ACHTUNG Neue Internet-Adresse:
Http://WWW.Online-Spiele.com/Callnplay



Might & Magic 6
Deutsche Version DM 74,99



Game, Net + Match
Deutsche Version DM 69,99



Erscheinungs-Termin Anfang Juni '98
Deutsche Version DM 79,99

Total Annihilation: Die Core Offensive
Deutsche Version DM 34,99

Have a Nice Day 2
Deutsche Version DM 74,99

Prost Grand Prix 98
Deutsche Version DM 69,99

M. A. X. 2
Deutsche Version DM 79,99

Hexplore
Deutsche Version DM 69,99

Army Men
Erscheinungstermin Mitte Juni
Deutsche Version DM 69,99

Mechwarrior 3 DV i.V.
Metalizer DV 54,99
MIA DA x69,99
Might & Magic 6 DV 74,99
Monkey Island 3 DV 79,99
Monopoly DV 54,99
Monopoly Star Wars DV 69,99
Monopoly WM Edition DV 69,99
Motor Mash DV 49,99
Moto Racer / Win95 DV 76,99
Myst 2 / Riven DV 74,99
Myth DV 79,99
NBA Live 98 DV 79,00
NBA Action 98 DA 49,99
NHL Hockey 98 DV 74,99
NHL Power. Hockey 98 DA 69,99
Outcast DV x79,99
Outwars DV 89,99
Pandemonium 2 DA 74,99
Panzer Commander DV x69,99
Panzergeneral 3D DV 69,99
Pax Imperia DV 69,99
Perry Rhodan o. Eastside DV 69,99
Perry Rhodan Adventure DV 69,99
Piraten DV 79,99
Plane Crazy DV 69,99
Police Quest SWAT 2 DVx69,99

Populus 3´rd Coming DV x79,00
Powerboat Racing DA 74,99
Project Airos DA 74,99
Prost Grand Prix 98 DV x69,99
Queen: The Eye DV 79,00
Rallay Generation DV x69,99

Best of Voodo:
- Need for Speed 2 Spez. Edit.
- Moto Racer
- Nuclear Strike

Deutsche Version DM 49,99

Raymans World DV 49,99
Reah DA x74,99
Rebellion EV 69,99
Recoil DV x69,99
Red Baron 2 DV 64,99
Red Line Racer DV 69,99
Requiem DV x69,99
Resident Evil 1 DV 69,99
Rising Lands DV 69,99

CD-ROM

Risiko DV 59,99
Riven / Myst 2 DV 69,99
Riverworld DV x79,99
Saber Ace:Conf.Korea DV 69,99
Sega Touring Car DV 59,99
Sensible Soccer Weltm. DV 79,99
Semper F1 DV 74,99
Seven Kingdoms DV 74,99
Shanghai Dynasty DV 44,99
SIN DA x74,99
Snow Racer 98 DV x59,99
Soldier at War DVx69,99
Starcraft DV 79,99
Starfleet Academy DV 69,99
Starship Titanic DA 69,99
Star Trek Pinbal DA 44,99
Star Trek First Contact DV i.V.
Star Trek Generation DV 39,99
Stealth Reaper 2020 DA 74,99
Steel Panther 3 DA 69,99
Streets of Sim City DV 79,99
Swing DV 39,99
Team Apache DV x69,99
Tennis Manager DV 34,99
Tenth Planet DV 69,99
The Reap DV 64,99
Test Drive 4 DV 79,00
TFX 3: F22 DV 74,99
Tiger Woods 99 DA x79,99
Time Shock + Pro Pinball DA 49,99
Titanic DV 39,99
TOCA Touring Car DA 79,00
Tonic Trouble DV x69,99
Tomb Raider 1 Dir.Cut DV 39,99
Tomb Raider 2 DV 79,99
Total Annihilation DV 79,99
Total Annihilation: Die Core Offensive DV 34,99
Trash Vol. 1 DV 29,99
Tripple Play 99 DA 74,99
Ubik DV 79,00
Unreal DV 79,99
Ultima Race Pro DV 59,99
Ultima Teil 1-8 EV 74,99
Uprising DV 69,99
Vangers DV x69,99
Viva Football DV x69,99
V-Rally DVx69,99
War Breeds DV 44,99
War Games DVx79,99
War Wind 2 DV 69,99
WET-S. Empire DV 74,99
Wing Prophecy DV 79,00
World League Soccer 98 DV 74,99
Worldmanager '98 DV x74,99
Worms 2 DV 74,99
X-Com : Apocalypse DV 59,99
X-Com : Interseptor DV x69,99
X-Files DA x79,99
X-Fire DV x74,99
X-Wing vs. Tie Fighter DV 84,99
X-Wing vs. Tie F. Data DV 39,99
Xenocracy DV x69,99
XLR 8 DV x69,99
You Don´t Know Jack DV 59,99
Youngblood DA 79,99

Angebote solange Vorrat reicht

3 Skulls o. t. Toltecs DV 29,99
7 th Legion DV 24,99
AH64 Longbow DV 29,99
Akte Europa DV 29,99
Albion DV 24,99
Anstoss + World Cup DV 24,99
Baphomets Fluch 1 DV 19,99
Battle Isle 3 DV 24,99
Beast u. Bumpk DV 29,99
Biing DV 29,99
Bleifuß 1 DA 24,99
Buccaneer DV 39,99
Chewy ESC f F 5 DV 24,99
Civilization 1 DV 24,99
Colonization DV 24,99
Creatures DV 29,99
Dark Reign DV 29,99
Deadlock DV 29,99
Die Fugger 2 DV 24,99
Die Siedler 1 DV 24,99
Die total ver. Rallay DV 24,99
DSF - Golf DV 39,99
Earthworm Jim 1 + 2 DV 24,99
Extreme Assault DV 39,99
Fifa Soccer Manager DV 29,99
Flight o. t. Amaz. Queen DV 19,99

Angebote: (Fortsetzung)

Floyd DV 29,99
Fritz 4 Schach DV 39,99
Gobliins Teil 3 DV 19,99
Heavy Gear DV 39,99
Holiday Island DV 19,99
Imperialismus DV 39,99
Indiana Jones 3+4 DV 24,99
Interstate 76 DV 29,99
KKND DV 29,99
Links LS 97 DA 29,99
Master of Orion 2 DV 24,99
Mechwar. Mercernary DV 19,99
MDK DV 29,99
Monkey Island 1+2 DV 24,99
Need for Speed 2 Edition DV 29,99
NHL Hockey 97 DV 29,99
Pazifik Admiral DV 39,99
Pirates Gold DV 24,99
Piraten Insel DV 19,99
POD Planet o. Death DV 29,99
POD Planet o. D. DATA DV 19,99
Privateer 2 DV 29,99
Pro Pinball the Web DA 19,99
Railroad Tycoon Deluxe DA 24,99
Realm o. t. Haunting DV 34,99
Rebel Assault 2 DV 29,99
Road Rash DV 29,99
Sam a. Max + Day o. Tent. DV 24,99
Schleichfahrt DV 39,99
Shanghai Gr. Moments DV 24,99
Sherlock Holmes 2 DV 29,99
Simon t. Sorcerer 1+2 DV 19,99
Star Trek 3/Next Gen. DV 24,99
Stonekeep DV 24,99
Sub Culture DV 29,99
Super E.F. 2000 DV 29,99
Syndicate Wars DV 29,99
The Dig DV 29,99
Tie Fighter DV 29,99
Time Commando DV 29,99
Transp. Tycoon + Data DV 24,99
Trivial Pursuit DV 34,99
U.F.O. DV 24,99
Ultima 8 DV 29,99
US Navy Fighter 97 DV 29,99
Vermeer DV 29,99
Vollgas DV 39,99
Warcraft 2 DV 29,99
Wing Commander 4 DV 34,99
Worms + DATA DV 24,99
X-Com Terror of t. Deep DV 24,99
X - Wing Compilation DV 29,99
Yathzee DV 19,99
Z + Expansion Pack DV 29,99
Zorck: Großinquisitor DV 39,99
Zorck Nemesis DV 29,99

Zubehör

Orchid Righteous 3D a.A.
Voodo II a.A.
Alfa Quad Umschaltbox 44,99
Alfa Twin Umschaltbox 29,99
Fanatec Programator 69,99
Fanatec Lenkrad & Pedale 154,99
Comm. & Conqu. Trackball 79,99
Microsoft Joystick Force-Feedback Pro 249,99
Microsoft Sidewinder Game Pad 69,99
PC-Dash Command Pad 129,99
Gravis Joystick Analog Pro 39,99
Gravis Game Pad 34,99
Gravis Game Pad Pro 49,99
Gravis Joyst.Blackhawk 59,99
Gravis Firebird 2 119,99
Logitech Joyst. Warrior 129,99
Thrustmaster Formula 1 Racing Wheel incl. Fußpedale und neuen Optionen! 234,99

Probleme?

Sie haben Probleme mit der Installation Ihrer Software? Kein Problem, denn wir lassen UNSERE KUNDEN nicht im Regen stehen! Insider wissen, bei Konfigurationsprobleme Call&Play HOTLINE anrufen und nach "Frank Klein" fragen. Probieren Sie es doch einfach mal aus.
Hotline 02 81-9 52 98 - 0 ab 15.00 Uhr

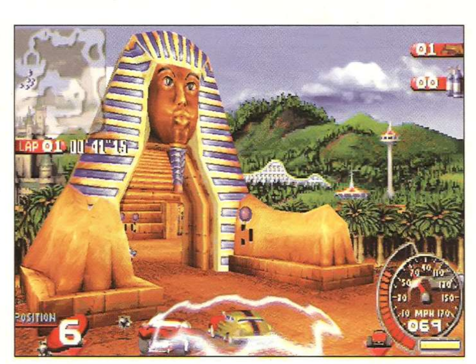
Versandbedingungen: Ab DM 100,- Spielewert portofreier Versand.
Vorkasse (Euroscheck) DM 6,90 pro Paket · Bei Nachnahme DM 9,90 pro Paket zzgl. Nachnahmegebühr. Für bestellte und annahmeverweigerte Ware berechnen wir DM 15,- pauschal!

DV= Spiel und Anleitung deutsch · DA = Anleitung deutsch · EV= voll englisch
i.V.= in Vorbereitung · x= Spiel war bei Redaktionsschluß noch nicht am Markt
Für Druckfehler keine Haftung! Irrtümer u. Änderungen vorbehalten!

WRECKING CREW

Sommer, Sonne, Beach und Buggy... inklusive Waffenarsenal

Endlich ist das gute Wetter da, und wenn ich jetzt ans Fahren denke, will ich das Verdeck in der Garage verstecken und mich nicht in ein enges Lederdress zwängen, um auf irgendwelchen Grand Prixes 50mal in der Runde zu fahren. Da kommt mir Wrecking Crew von Konami ganz recht, mein Haar im Wind flattern zu lassen und nach links und rechts auszuteilen, wenn mich da etwa einer überholen will.



Da schmollt King Tut – will auch 'ne Runde „wrecken"

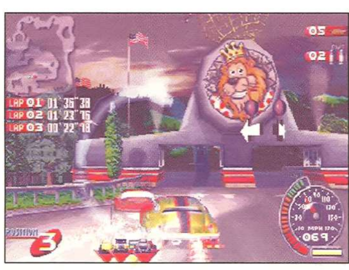


Im Splitscreen-Modus und mit Karacho am Strand lang

Wrecking Crew bietet fünf relativ große Kurse (u.a. New York, Sidney, Vergnügungspark) und zwar jeweils normal, bei Nacht und gespiegelt. Zudem erweitert sich jeder Kurs um längere Strecken oder geheime Abzweigungen, so daß jedes neue Rennen der Challenge-Cups auch wirklich neue Herausforderungen bietet. Zudem ist Wrecking Crew sehr witzig gestaltet; die Fahrer haben die drolligsten Autos, aber auch ihre ganz eigenen, abgefahrenen Methoden, sich sowohl offensiv, als auch defensiv lästiger Mitstreiter und -fahrer zu erwehren. Sei es die Hillbilly-Oma, die mitten im dicksten Verkehr vergorene Alkoholdünste abläßt, um herannahende Raser in rosa Gedanken zu lullen, oder auch der Rastaman, bei dem man ständig damit rechnen muß, daß er einen (gefüllten?) Leichensack aus seinem Kofferraum plumpsen läßt. Ansonsten sind jede Menge Extras auf den Strecken verstreut: Powersterne à la MarioKart, Speedringe, Warp-Felder und sogar ganz fies versteckte Geheimschlüssel, die Euch Tore zu ungeahnten Dimensionen öffnen sollen. Die uns zum Testen vorgelegte Version von Wrecking Crew besaß noch keine 3Dfx-Unterstützung, die aber bis zur finalen Fertigstellung eingebaut werden soll. *ts*



Ach so, hier klaut Alfredo seine Pizzarezepte!



Auch bei Nacht ist der Löwe im Park los

GUT

tom schmidt

Das mag ich, das mag ich nicht, das mag ich, usw. Bei Wrecking Crew bin ich in meiner Meinung ziemlich gespalten, und ein Gut ist es auch nur haarscharf bei mir geworden. Generell stehe ich auf reine Fun-Driver à la POD, aber wenn Spaß, dann bitte geradlinig. Irgendwie scheinen mir die Entwickler von Wrecking Crew zum einen „ums Verrecken" gewollt lustig sein zu wollen und dabei ist es wohl mit ihnen durchgegangen. Sicher ist es besser, wenige große Kurse zu haben, als viele kurze, aber diese vier Strecken sind mir doch ein wenig zu unübersichtlich. Auch die eigentlich nette Idee mit der leicht schlabberigen Kollisionsabfrage ist für reine Raser ganz nett, aber warum muß es überhaupt Objekte auf der Fahrbahn geben, durch die ich trotzdem durchfahren kann. Die hätten auch erst gar nicht da sein müssen. Auf der anderen Seite kommt aufgrund der vielen Gags doch eine gewisse Fahrfreude auf, doch ob Wrecking Crew so lange auf meiner Festplatte verweilt wie das o.g. POD, möchte ich noch bezweifeln.

Name	Wrecking Crew
Genre	Rennspiel
Hersteller	Konami
Schwierigkeit	mittel
Preis	ca. 90 Mark
Steuerung	Tastatur, Pads
Besonderheiten	3Dfx-Unterstützung
Spiel	Deutsch
Anleitung	Deutsch
Multiplayer	nein

Mindestanforderung
P100, DOS, 16MB, 300MB Festplatte

Empfohlen
P133, 32 MB, 3Dfx

Grafik	70%
Sound	68%

Spielspaß

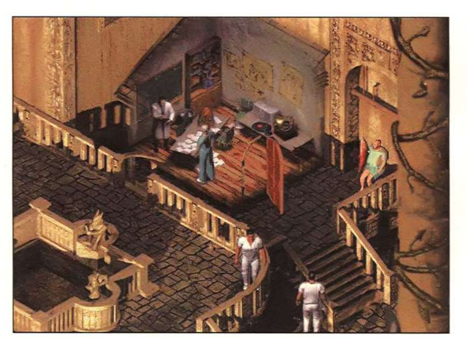
Solo	Multi
72%	-%

SANITARIUM

Im Banne des Unbegreiflichen


Oh Engel, trage mich hinfort von diesem Ort!

Wir werden von dem schneidenden Ton einer Sirene geweckt. Unser Gesicht ist hinter einem Verband, der den ganzen Kopf ziert, verborgen und die Erinnerung an das, was mit uns geschah, ist wie ausgelöscht. Wir wissen nicht einmal unseren Namen. Als wir uns schließlich aus dem kargen Raum wagen, der uns als Ruhestatt diente, beginnen wir erst zu realisieren, wo wir uns befinden, nämlich in einem Irrenhaus. Andere Patienten treiben sich auf den Gängen herum, reden wirres Zeug, stürzen sich mit heruntergelassenen Hosen in die Tiefe oder schlagen sich an der Steinwand ihren Schädel blutig. In der Mitte dieses merkwürdigen Schauplatzes befindet sich eine Art Häuschen, das von dem Rest abgeschnitten zu sein scheint. Und außerdem steht da noch die Statue eines Engels, die seltsam zu leuchten beginnt, sobald wir an ihr vorbeilaufen...


Betritt man Räumlichkeiten, werden die Wände durchsichtig

Was wie der Beginn eines Filmes à la „Eraserhead" von David Lynch klingt, ist in Wirklichkeit der Auftakt von dem von DreamForge Intertainment entwickelten Adventure „Sanitarium", das den Spieler in eine surreale Welt katapultiert. Unterteilt in insgesamt neun Episoden, wovon jede den Rezipienten mit einem anderen bizarren Szenario konfrontiert, müßt Ihr nun durch das Lösen von Puzzles und Rätseln versuchen, in das nächste Kapitel zu gelangen. In traditioneller Adventure-Manier


Das außerirdische Pflanzenwesen in der Scheune grillt man am besten mit einer saftigen Stromladung

unterhaltet Ihr Euch deshalb mit anderen Charakteren (darunter Freaks, außerirdische Pflanzenwesen, Klinikinsassen, Zirkusdirektoren und allerlei andere suspekte Gestalten), lest Aufzeichnungen, Zeitungsberichte und ähnliches, findet Gegenstände, die Ihr andernorts verwendet, bestreitet gelegentlich eine Actionsequenz oder übt Euch anderweitig in der Manipulation von Objekten (so müßt Ihr unter anderem anhand einer Vorrichtung Wasser in einen Brunnen leiten). Die Interaktion wie die Fortbewegung erfolgt dabei ausschließlich mit Hilfe der Maus. Während des Spielverlaufs kehrt zudem Euer Erinnerungsvermögen bruchstückhaft zurück, was qualitativ hochwertige Videos verdeutlichen – oder sind dies nur die wenigen lichten Momente einer ansonsten hochgradig derangierten Psyche?

Verstärkt wird die beklemmende, bisweilen morbide Stimmung von „Sanitarium" obendrein durch einen düsteren, unheilschwangeren Soundtrack, der diesen alptraumhaften Trip atmosphärisch abrundet. *cis*

GUT

Chris Peller

Obwohl ich eigentlich nicht der Adventure-Experte bin, habe ich Joe diese Importversion fast aus der Hand gerissen – schließlich hatte ich schon das Demo gespielt und war von der Atmosphäre begeistert. So abgedreht und eigenartig wie „Sanitarium" nun mal ist, trifft das Spiel sicher nicht jedermanns Geschmack, liegt aber dafür ganz auf meiner Wellenlänge. Die Rätsel werden einem Hardcore-Abenteurer zu simpel erscheinen (Gelegenheitsspieler wie ich werden sich jedenfalls nicht überfordert fühlen), wodurch sich auch der Umfang von drei CDs relativiert. Zu schnell landet man letztendlich in der nächsten Episode. Außerdem ist die Fortbewegung des Charakters per Mauscursor zuweilen etwas umständlich ausgefallen und hätte durchaus einfacher gelöst werden können. Trotzdem: Wer schon immer einmal – zumindest virtuell – zwischen (Alp-) Traum und Realität wandeln möchte und einen Sinn für morbide, surreale und bizarre Elemente besitzt, sollte unbedingt einen intensiven Blick riskieren.

Name:	**Sanitarium**
Genre:	Adventure
Hersteller:	DreamForge/ ASC Games
Schwierigkeit:	leicht
Preis: cirka	100 Mark
Spieler:	1
Steuerung:	Tastatur, Maus
Besonderheiten:	-
Spiel:	Englisch
Anleitung:	Englisch
Multiplayer:	nein

Mindestanforderung
P90, 16 MB RAM, 4 x CD

Empfohlen
P133, 32 MB RAM, 8 x CD

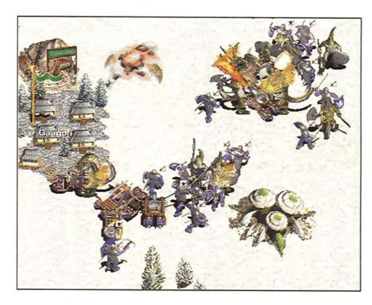
Grafik	**77%**
Sound	**83%**

Spielspaß

Solo	Multi
73%	-%

SEVEN KINGDOMS – ANCIENT ADVERSARIES

Das bisher einzige Echtzeitstrategiespiel mit einer Spieltiefe von Civilization-Ausmaß wird noch ein wenig spieltiefer und bunter. Drei neue Völker kommen dazu, die Zulus, Inder und Ägypter, mit jeweils eigenen Göttern und spezieller Bewaffnung. Ebenfalls neu ist das Schnee-



Männer, Monster und Moneten

und-Eis-Terrain, in dem es zwar dauernd weihnachtlich schneit, das aber besser aussieht als das alte Ödland. Über ein Dutzend Einzelszenarien für Einsteiger und Profis kommen ebenfalls mit, darunter sind auch ein paar richtig harte Nüsse für Hardcore-Könige. Das Spielprinzip hat sich dagegen nicht verändert. Man hüpft nicht, wie so oft, von Mission zu Mission, sondern ist von Anfang an auf sich allein gestellt und kann – eine durchlaufene Tutorial-Kampagne vorausgesetzt – genüßlich an den Feinheiten des Spiels herumschrauben. Jenseits von Warcraft lassen sich riesige Imperien errichten, vorausgesetzt, man zieht alle Register von Krieg, Handel, Diplomatie, Spionage und Magie. Ancient Adversaries wird die bisherige Version von Seven Kingdoms im Laden ablösen, nur bei uns, exklusiv und gratis bekommt Ihr die Upgradeversion, die das Originalspiel auf den erweiterten, aktuellen Stand bringt. *fe*



SUPER

Auch nach einem halben Jahr ist Seven Kingdoms ein Riesenspaß für anspruchsvolle Strategen. Eine Königreichsimulation mit – ausreichend – komplexer Wirtschaft, durchdachter Spielsteuerung, einer beinahe unendlichen Menge an möglichen Szenarien und – für den, der's mag – munteren Echtzeitschlachten mit Schwertgeklirr und Wehgeschrei und einer richtig guten KI ist auch im Plus-Pack eine echte Empfehlung. Ihr werdet Euch ja noch gut an die herausragende Wertung – 93% – im Dezemberheft erinnern, damit honorierten wir die bahnbrechende Verknüpfung der zwei Subgenres Echtzeit- und Imperiumsstrategie. Durch das Zusatzpack „Ancient Adversaries" wird der Spielspaß nun nicht gerade gedämpft, so daß wir auf eine erneute Bewertung verzichtet haben.

Name	**Seven Kingdoms – ...Ancient Adversaries**
Genre	Strategie
Hersteller	Enlight/I-Magic
Preis	0 bzw 79 Mark
Multiplayer	bis 7

Mindestanforderung
P 60, 16 Mb Ram, 4x CD, 70 Mb HD

GAME, NET

Tennis aus Deutsch

Spiel, Satz und Sieg für Blue Byte? Ohne Gegner auf dem Platz vielleicht...



Im Doppel macht der Multiplayermodus besonders Spaß...



...dafür sehen die Spieler genauso grauslich aus wie beim Einzel

Lange mußten wir auf die Rückkehr der Mülheimer Weltklassespieler in den digitalen Tenniszirkus warten. Zehn Jahre ist es schon her, daß uns Blue Byte mit dem ersten Teil der „Great Courts"-Reihe länger vor dem Bildschirm fesselte als Steffi Graf und Boris Becker zusammen. Nach dem flott nachgeschobenem zweiten Teil herrschte eine lange Flaute auf dem Center Court, die diesen Monat nun beendet wird.

Die Voraussetzungen für eine optisch ansprechende und spielerisch komplexe Tennissimulation sind heutzutage gut wie nie. Flotte Pentiums, 3D-Grafikkarten und die Buttoninflation bei den Gamepads wären eine ideale Grundlage für Filzballaction, die dem Original bzw. der Fernsehübertragung wirklich nahe kommt.

Zumindest die Texturen der Platzbeläge sind in der Neuauflage dank 3Dfx ganz nett anzusehen. Beton, Teppich, Gras oder Asche sind Grundlage Eurer Bemühungen, in der Weltrangliste aufzusteigen. Um Euch mit fähigen Computergegnern oder Freunden messen zu können, solltet Ihr aber zunächst einmal im Training gegen die Ballmaschine antreten. Je nach Einstellung spuckt das Blechmonster die Bälle kurz, lang, quer, gerade, hoch oder flach aus. Zur Annahme stehen Euch vier Returns – Gerader Schlag, Topspin, Slice und Lob – zur Verfügung, die zusätzlich links oder rechts angeschnitten werden können. Ob Ihr den Ball mit Vor- oder Rückhand nehmt, ob ein Smash oder Volley gespielt wird, ist von der Position abhängig, in der Euer Spieler zum Ball steht. Durch die Druckdauer der Schlagtasten und gleichzeitige Benutzung des Steuerkreuzes habt Ihr zudem die Möglichkeit, Stärke und Richtung des Balls zu beeinflussen. Während Ihr den Schläger schwingt, bleibt Euer Spieler allerdings festverwurzelt auf der Stelle stehen, gleichzeitig Laufen und zum Schwung ausholen ist nicht möglich. Damit entfallen auch knieaufreibende Hechtsprünge nach fiesen Crossbällen, Aktionen, die der Computergegner seltsamerweise im Repertoire hat.

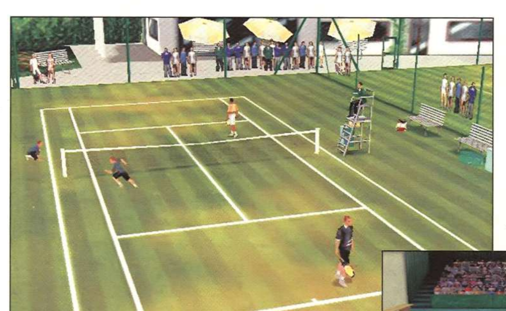
Nachdem Ihr Euch im Training an die Steuerung gewöhnt habt, dürft Ihr in verschiedenen Modi Euer Können unter Beweis stellen. Für Einzel, Doppel oder Wettbewerb stehen zwölf vordefinierte Spielertypen beiderlei Geschlechts zur Wahl. Nicht nur Namen und Aussehen charakterisieren diese, auch in ihren Fähigkeiten, also Kraft, Schnelligkeit oder der Beherrschung der Schlagvarianten, unterscheiden sich die Damen und Herren. Doch auch individuelle Spieler dürft Ihr erschaffen, um mit diesen im Turnier- oder Saisonmodus anzutreten. Mit den 30 Punkten, die Ihr auf die Attribute verteilt, steht Euch zunächst nur ein mittelmäßiger Charakter zur Verfügung. Je mehr der 169 möglichen Turniere Ihr aber bestreitet, desto geschickter wird Euer Alter Ego. So könnt Ihr in langen Nächten einen erstklassigen Spieler heranzüchten, der sich, falls siegreich, in der Weltrangliste hocharbeitet. Für das Match selbst dürft Ihr neben der Detailstufe eine von fünf Perspektiven wählen. Den

Auch zu viert könnt Ihr vor einem Rechner Platz nehmen. Im Vordergrund spielt jeweils die aufschlagende Mannschaft.



& MATCH!

land, Teil 3



Ob Rasen oder Halle, die Kulisse gewinnt keinen Schönheitspreis

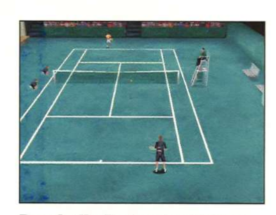
Durch ein Fadenkreuz bestimmt Ihr, wo der Aufschlag hingehen soll



Im freien Spiel kann der Platzbelag gewählt werden



Die Ballmaschine ist ein treuer Übungspartner



Durch die Farbe des Hallenbodens ist der Ball manchmal schwer zu erkennen

besten Überblick gewährt dabei die Vogelansicht, aber auch die sich bewegende Kamera, die zwischendurch auf die Spieler zoomt, bietet einen vernünftigen Kompromiß zwischen Spielbarkeit und Fernsehatmosphäre. Auf die anderen drei Blickwinkel könnt Ihr getrost verzichten, da bei diesen das Bild statisch bleibt und daher Spieler und Bälle öfter mal außer Sichtweite geraten. Je nach gewählter Detailstufe bekommt Ihr neben Boden, Netz und weißen Linien noch den Schiedsrichter, Balljungen oder die Übertragungskameras auf dem Platz zu sehen. Immer vorhanden und zur Zweidimensionalität verbannt sind die Zuschauer, die, abhängig vom jeweiligen Turnier, mal in der Halle oder unter freiem Himmel Platz nehmen. Je nach Qualität des Ballwechsels reißt Ihr die Tribüne zu müdem Geklatsche oder stürmischen Ovationen hin. Zusätzlich bekommt Ihr einen Kommentator zu hören, der neben den Spielständen auch noch ein paar Bemerkungen zum Spielgeschehen zum Besten gibt. Wen es allerdings nervt, zum zehnten Mal im ersten Satz etwas über sein „eklatant schwaches Spiel" zu erfahren, sollte dem Sprecher schleunigst den Saft abdrehen.

Da Tennis trotz aller Turniere aber alleine nur begrenzt Spaß macht, hat Blue Byte dem Multiplayerbereich viel Aufmerksamkeit gewidmet. Nicht nur vor einem Rechner und im Netzwerk dürft Ihr mit Euren Freunden Wettbewerbe veranstalten, auch auf eigenen Internet-Servern könnt Ihr menschliche Konkurrenten treffen. Besonders reizvoll sind dabei die Online-Ranglisten, auf denen Ihr der ganzen Welt zeigen könnt, was für grandiose Spieler Ihr seid. *sf*



Stephan Freundorfer

GUT

Auf den ersten Eindruck ist Blue Bytes Tennistitel eine herbe Enttäuschung. Normalerweise leckt man sich die Finger nach einem Produkt der deutschen Vorzeigeentwickler, doch um die Mängel bei GN&M aufzuzählen, genügt nicht mal die ganze Hand. Die Spieler sind sehr grob aus den Polygonen zusammengesetzt und in Nahaufnahme bewegen sie sich so steif, daß man meinen könnte, ihre Shorts wären zu lange gestärkt worden. Aber das ist noch gar nichts gegen die Kulisse. Bänke, Bäume, Schiedsrichter und vor allem Zuschauer sind so häßlich, daß man lieber ganz auf sie verzichtet hätte. Der Kommentator beschränkt sich auf ein halbes Dutzend Sprüche, die noch dazu oft nicht zum Geschehen passen. Meine Liste wäre noch länger, aber ich mache trotzdem gute Miene zum bösen Spiel, denn durch das Gameplay werde ich doch wieder etwas versöhnt. Die brauchbare Steuerung und die Vielzahl der Modi fesseln einen echten Sportspieler lange Zeit. Und durch seine Mehrspieleroptionen steht GN&M im oberen Bereich meiner Multiplayerhitparade.

Name	**Game, Net & Match!**
Genre	Tennissimulation
Hersteller	Blue Byte
Schwierigkeit	variabel
Preis	ca. 70 Mark
Spieler	1 - 4
Steuerung	Tastatur, Gamepad
Besonderheiten	Online-Rangliste, **3Dfx**
Spiel	deutsch
Anleitung	deutsch
Multiplayer	an einem PC, TCP/IP, IPX

Mindestanforderung

P133, 16 MB RAM, 4x CD, 2 MB Grafik

Empfohlen

P166, 32 MB RAM, 3Dfx, Gamepad

Grafik **52%**

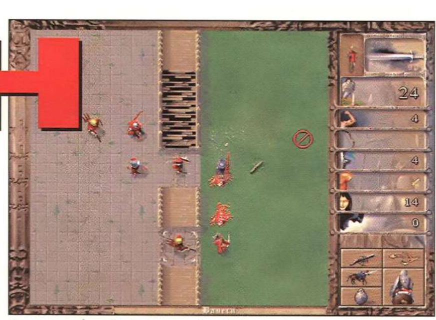
Sound **68%**

Spielspaß

Solo	Multi
73%	77%

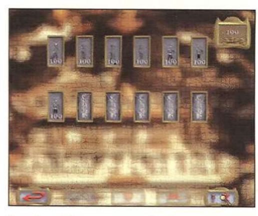
CLASH

Rittergefechte zu Fuß oder zu Pferd, Bauern knechten und Burgen bauen



Burgmauern halten auch nicht ewig

Die ganz prosaischen unter uns wußten es schon lange: Das Mittelalter war in Wirklichkeit recht simpel gehalten, das Faustrecht regierte, Zauberer gab's keine und Magie auch nicht. Das charakterisiert auch das Spielprinzip von Software 2000s neuem Clash. Ihr werdet ganz ohne Mana und Zaubersprüche auskommen, dafür aber mit mehr oder minder großer Weisheit Eure Bauern regieren, damit sie auch brav ihre Steuern zahlen. Vom vereinnahmten Geld könnt Ihr Truppen ausrüsten – Ritter, Fußsoldaten mit Schwert, Keule oder Pike, dazu Bogen- oder Armbrustschützen und Pioniere, die allein in der Lage sind, neue Burgen und andere Anlagen zu errichten. Davon bevölkern drei verschiedene die karge Landschaft: Türme helfen bei der Verteidigung, Festungen gestatten schnellere Regeneration der Männer und das Aufstellen neuer Einheiten, und nur Burgen beinhalten außer den kriegslüsternen Recken auch noch Leute, die etwas Produktives tun – die Bauern. Hier spielt sich auch das gesellschaftliche Leben ab, hier wird der Schatz aufbewahrt. Verfügt ein Königreich über zwei vollausgebaute Burgen, dann steigt der technologische Level des Reiches, so daß neue Einheiten verfügbar sind. Pioniere bauen Straßen und Brücken, die das Vorwärtskommen der Armeen sehr erleichtern und die Erschöpfung auf den Feldzügen in Grenzen halten. Für alle „Tätigkeiten" des Königs gibt es eigene Bildschirme: Die Burg, der darin enthaltene Bauernhof, die Garnison, die Landschaft und das Schlachtfeld. Nur eine „Erfindung" wird dem Spiel vorangestellt: die frühe Entdeckung des fernen Landes Karkhan. Sofort strömen (zumindest, wenn man den Überlieferungen des Clash-Handbuchs Glauben schenkt) Abenteurer aus den kriegsverwüsteten Ländereien des alten Kontinents herbei. Pech nur, daß dieses Land bereits besiedelt war. Also kommt es zu dem unvermeidlichen Krieg zwischen den Europäern und den Karkhanen. Und dieser Krieg zieht sich über viele Missionen hinweg, in denen Ihr verschiedene Aufgaben zu lösen habt, die sich hauptsächlich um Angreifen und Verteidigen drehen. Fernziele gibt es natürlich auch, denn jeder König braucht zum Beispiel eine Königin, damit seine zahlreichen Söhne die Schlagkraft der Armee verstärken... *fe*



In der Kaserne wird rekrutiert – gegen Bares

SPIELER ALAN



Die ersten Bauten verhelfen schon zu größerer Macht

GEHT SO

Nun ist ja ein rundenbasiertes Mittelalter-Ritter-und-Burgenspiel nicht unbedingt etwas Neues. Es gibt aber Unterschiede zu Warcraft und anderen Spielen dieser Klasse. Der rundenbasierte Aufbau lädt zum Tüfteln ein und verhütet jegliche Hektik. Verglichen mit Lord Of The Realms II oder Seven Kingdoms wirkt Clash eher „einsteigerorientiert" und simpel, was aber leider durch die etwas unübersichtliche Benutzerführung geschmälert wird. Es gibt durchaus einige eigene Ideen, die dem Spiel neue Wendungen ermöglichen, aber andererseits fehlt es entweder an Spieltiefe oder an Geradlinigkeit. Auch die Grafik wirkt relativ antiquiert, sie liegt noch etwas unter Warcraft 1. So gesehen kann Clash nur unter dem Aspekt des Budget-Preises bestehen oder sich darüberhinaus für eine ganz bestimmte Art von Spielern eignen, die die geruhsame Rundenspielweise konventioneller Strategiespiele älterer Bauart bevorzugen und dafür Abstriche an Optik und Bedienbarkeit in Kauf nehmen.

Fritz Effenberger

Name	Clash
Hersteller	Software2000
Genre	Rundenstrategie
Schwierigkeit	einfach
Preis	ca. 60 Mark
Spieler	bis 4
Spiel	deutsch
Anleitung	deutsch
Multiplayer	ja

Mindestanforderung
P 75, 16 Mb RAM, 60Mb HD, 4x CD

Empfohlen
P 133, 24 Mb RAM, 140 Mb HD

Grafik 55%
Sound 68%
Spielspaß

Solo	Multi
61%	57%

MONOPOLY WM-EDITION

Nationalmannschaft statt Straße, Strafbank und Gefängnis



Ein Spieler wird auf die Strafbank gebeamt – das Ende eines Heimspiels

Zur Sonderausgabe der überarbeiteten Star-Wars-Filme gab es Ende letzten Jahres bereits eine Monopoly-Star-Wars-Edition (die allerdings nicht überzeugen konnte). Nun zur Fußballweltmeisterschaft in Frankreich steht eine weitere Sonderveröffentlichung von Monopoly sowohl als Brett- wie auch als Computerspiel an: Die WM-Edition.

Bis zu sechs menschliche, aber auch Computerspieler, können nun an einer Runde Monopoly mit 98er Fußball-Flair vor dem PC daheim mitzocken. Der Spielplan, so wie ihn jeder kennt, ist grundsätzlich geblieben, nur wurden die diversen Straßen gegen Nationalmannschaften, Bahnhöfe, französische Stadien, Gemeinschafts- und Ereigniskarten durch Heim- und Auswärtsspiele ausgetauscht. Zum Würfeln klickt jeder Spieler auf das Spielfeld, und schon erscheint das ehemalige Parker-Maskottchen Onkel Pfennigfuchser aus der Versenkung und wirft zwei runde Würfel im Fußball-Look in die Luft. Schon dribbelt die jeweilige Spielfigur auf ihr Zielfeld, wo sie dann entweder eine Mannschaft kaufen, Strafe zahlen oder auch frei parken kann. Einige neue Sonderregeln hat sich Hasbro für diese Umsetzung auch einfallen lassen. Wenn ein Spieler das LOS-Feld überquert hat, kann er entscheiden, ob er entweder ein Elfmeterschießen oder ein Entscheidungsspiel starten möchte. Beim Elfmeterschießen muß man zwei Bälle ins Netz hauen, um einen dritten Würfel zu erhalten. Gelingt dies, kann man mindestens eine Runde lang jeweils zwei von den drei Würfeln auswählen, um so sein Fortkommen über das Brett einigermaßen kontrolliert zu steuern. Wird ein Entscheidungsspiel ausgelöst, werden die erzielten (per Zufall gesteuerten) Tore über eine kleine LCD-Anzeige eingeblendet. Stehen die Sieger fest, verändern sich die Werte der jeweiligen Mannschaft, und so kann es passieren, daß sich eigene, gekaufte Mannschaften auf dem Brett verschieben. Häuser und Hotels gibt es natürlich nicht, dafür kann man Tribünen oder Stadien bauen, was natürlich den Preis nach oben treibt. *ts*



Ob Pleite oder Rote Karte, hier sitzt jeder mal aus



Onkel Pfennigfuchser ruft zur Auktion auf. Jetzt heißt es zuschlagen, um Schnäppchen zu machen.



tom schmidt

GUT Wer je das unsägliche Star Wars Monopoly gesehen hat, wird sicher wie ich die Hände vors Gesicht schlagen, wenn's schon wieder eine Neuauflage gibt. Jedoch die WM-Edition spielt sich nett und flott. Die Figürchen bewegen sich zackig und hübsch animiert über den Spielplan, die (abschaltbaren) Videos sind kurz und witzig, und vor allen Dingen kann keiner mit der Bank schummeln, da die vom PC übernommen wird. Stellen sich eigentlich nur noch zwei Fragen: 1. Braucht man Monopoly auf dem Computer überhaupt? Selbst wenn alles recht niedlich ist und man jederzeit speichern kann, wird eine Menschentraube vor dem Monitor jemals eine nette Partie am Couchtisch ersetzen können? Und zweitens, wenn Monopoly, wer braucht dann x-Varianten, sowohl in Brett- oder CD-Form? Was kommt denn als nächstes? Ereigniskarten vom Cancerman in der X-Akten-Edition oder vielleicht sogar bei Else Kling in der Lindenstraße zur Untermiete wohnen? Insgesamt ist die WM-Edition brauch- und spielbar, den Rest muß jeder mit seinen eigenen Spielgewohnheiten ausmachen.

Name .... **Monopoly WM-Edition**
Genre .... Brettspiel
Hersteller .... Hasbro Interactive
Schwierigkeit ..... einfach
Preis .... ca. 90 Mark
Spieler 1-6
Steuerung .... Maus
Besonderheiten .... –
Spiel .... Deutsch
Anleitung .... Deutsch
Multiplayer .... am PC

Mindestanforderung
Win95, 4x CD-ROM, 16 MB RAM, Pentium 100, DirectX 5.0

Empfohlen
6x CD-ROM, 16MB RAM, 120MB Festplatte, , Pentium 133

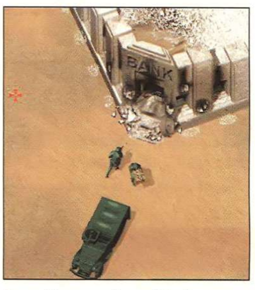
Grafik 64%
Sound 68%
Spielspaß



Solo	Multi
69%	-%

ARMY
Krieg im Spiel

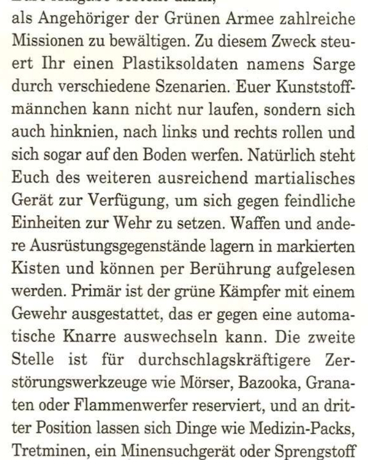
3DO schickt Plastiksoldaten in die Schlacht



Eure Kameraden plündern eine Bank



Mit der richtigen Waffe fällt das Kämpfen um einiges leichter



Wer einstmals als Dreikäsehoch im Sandkasten seine meist einfarbigen Plastiksoldaten gruppierte und so manchen Sieg gegen die Streitkäfte des Nachbarsjungen errungen hat, kann diese Kindheitserinnerungen dank 3DO wieder aufleben lassen. In „Army Men" erwachen die Figuren aus Kunststoff zu virtuellem Leben und bekämpfen sich auf einem imaginären Schlachtfeld im Quasi-Ambiente des zweiten Weltkrieges.



Der Zug wird sein Ziel nicht mehr so schnell erreichen

Eure Aufgabe besteht darin, als Angehöriger der Grünen Armee zahlreiche Missionen zu bewältigen. Zu diesem Zweck steuert Ihr einen Plastiksoldaten namens Sarge durch verschiedene Szenarien. Euer Kunststoffmännchen kann nicht nur laufen, sondern sich auch hinknien, nach links und rechts rollen und sich sogar auf den Boden werfen. Natürlich steht Euch des weiteren ausreichend martialisches Gerät zur Verfügung, um sich gegen feindliche Einheiten zur Wehr zu setzen. Waffen und andere Ausrüstungsgegenstände lagern in markierten Kisten und können per Berührung aufgelesen werden. Primär ist der grüne Kämpfer mit einem Gewehr ausgestattet, das er gegen eine automatische Knarre auswechseln kann. Die zweite Stelle ist für durchschlagskräftigere Zerstörungswerkzeuge wie Mörser, Bazooka, Granaten oder Flammenwerfer reserviert, und an dritter Position lassen sich Dinge wie Medizin-Packs, Tretminen, ein Minensuchgerät oder Sprengstoff verstauen. Sarge kann allerdings nur jeweils einen Gegenstand pro Gattung in seinem Gepäck unterbringen. Befindet sich beispielsweise bereits ein Flammenwerfer in Eurem Besitz, ist es nicht mehr möglich, sich auch noch zusätzlich mit einem Mörser zu bestücken. Ihr müßt Euch dann erst der zuvor gefundenen Waffe entledigen, um das begehrte Stück aufnehmen zu können.

Zwar ist Euer Charakter meistens zu Fuß in dem Einsatzgebiet unterwegs, gelegentlich könnt Ihr jedoch fahrbare Untersätze wie Jeeps, LKW, Panzer oder Kettenfahrzeuge requirieren. Mit diesen Fortbewegungsmitteln dürft Ihr dann so lange durch das Gelände zuckeln, bis das Vehikel irgendwo festgefahren wurde oder durch feindlichen Beschuß zu viele Treffer kassiert hat. Darüber hinaus ist es Euch manchmal gestattet, Luftunterstützung anzufordern, um feindliche Stellungen bombardieren oder sich die Position von gegnerischen Einheiten für eine kurze Zeit-



Chris Peller

GUT

„Army Men" liegt eine wirklich originelle Idee zugrunde und es muß deshalb auch keine Indizierung fürchten. Die Umsetzung ist recht gut gelungen, angefangen von dem Intro im Stil der Wochenschau der 40er Jahre, über die dazu passende Musik, bis hin zur eigentlichen Spielegrafik. Angekündigt als Strategie-Titel ist jedoch ein Action-Spiel mit taktischen Elementen daraus geworden, dem man aufgrund des witzigen Spielprinzips und der Vielzahl an erfreulich facettenreichen Missionen kaum widerstehen kann. Dennoch ist „Army Men" nicht ohne Fehler. So wird man beispielsweise von Gegnern attackiert, bevor man sie überhaupt sehen kann. Obendrein wäre eine Speicherfunktion während eines Einsatzes wünschenswert gewesen – es fördert nämlich nicht gerade den Spielspaß, eine Mission immer ganz von vorne beginnen zu müssen, wenn man kurz vor der Erfüllung einer Aufgabe doch noch dahinscheidet. Außerdem hätte ein mitgelieferter Editor, mit dem man eigene Maps entwerfen kann, das Programm noch um einiges aufgewertet.

Name .... **Army Men**
Genre .... Action
Hersteller ... 3DO/Ubi Soft
Schwierigkeit ...... mittel
Preis zirka ...... 100 Mark
Spieler .... 1 – 4
Steuerung Tastatur, Maus, Joystick
Besonderheiten ..... keine
Spiel .... Englisch
Anleitung .... Deutsch
Multiplayer .... ja

Mindestanforderung
P90, 16 MB RAM, 2 x CD, 1 MB Grafik

Empfohlen
P133, 32 MB RAM, 4 x CD, 2 MB Grafik

Grafik 74%
Sound 77%
Spielspaß

Solo	Multi
79%	83%

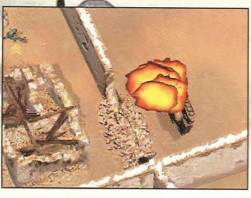
MEN
zeugland



Auch einen LKW müssen wir steuern

spanne anzeigen zu lassen, so wie Fallschirmjäger als Verstärkung zu rufen. Zusätzlichen Truppen könnt Ihr mit Hilfe der Funktionstasten einfache Befehle (Folgen, Angreifen und Verteidigen) erteilen, die Eure Mannen brav ausführen. Bevor Ihr Euch jedoch in den Kampfeinsatz stürzt, solltet Ihr Euch erst im Ausbildungscamp u.a. mit der Steuerung des Sarge, der Handhabung der verschiedenen Waffen und das Benutzen von Fahrzeugen vertraut machen. Euren Kunstoffhelden dirigiert Ihr dabei durch eine Art Trainingsparcour, wobei Hinweisschilder die zu absolvierenden Übungen erläutern. So vorbereitet geht es dann in die Kampagne, die in drei Szenarios mit unterschiedlichen Schauplätzen und zahlreiche Missionen aufgegliedert ist. Die Einsätze zeichnen sich des weiteren durch sehr abwechslungsreiche Aufgabenstellungen aus: Ihr müßt beispielsweise Spione eliminieren, Gefangene befreien, eine Bank ausrauben oder einen feindlichen LKW sabotieren.

Überdies verfügt „Army Men" über Multiplayer-Modi, so daß bis zu vier Spielzeug-Generäle ihre Sandkastengefechte im lokalen Netzwerk oder übers Internet austragen können. *cis*



Einem Mörser kann auch ein Panzer einfach nicht widerstehen



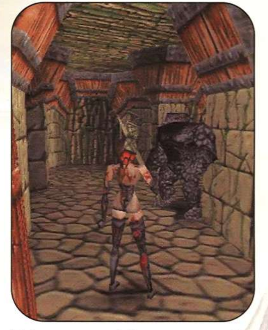
Diszipliniert folgt der Trupp dem Sarge quer durchs feindliche Gebiet

Ian Livingstone's DEATHTRAP

Eidos lädt zum Monstermetzeln

Die Zeit des Wartens ist vorüber. „Deathtrap Dungeon", das ehrgeizige Hack & Slay-Projekt, das auf dem erfolgreichen Spielebuch von Eidos-Chef Ian Livingstone basiert, öffnet nun auch für Pentium-Besitzer seine Pforten, nachdem sich die Playstation-Zocker schon seit ein paar Wochen mit der Monsterschlachterei vergnügen. PC-Spieler dürfen sich also endlich wahlweise in ein knappes Lederdreß zwängen und als agile Heldin Roter Lotus durch die Gänge pirschen oder in der Gestalt eines ruppigen Kriegers mit dem charmanten Namen Kettenhund die Gewölbe unsicher machen. Angefangen von der Turmspitze, über den Zirkus der Verdammten, bis in Steinbrüche, Abwasserkanäle oder das Nest von Insekten, beherbergt der Deathtrap Dungeon wohl sämtliche Schreckensgestalten, die die Fantasy-Welt zu bieten hat. Während der Suche nach verborgenen Reichtümern trachten Euch unter anderem kleine blauhäutige Kobolde, Medusen, Skelettkrieger, Orks, Chaos-Alchemisten, Zombies, Gespenster, Minotauren, Ritter, Schlangenfrauen oder attraktive Kriegspriesterinnen mit flottem Irokesen-Haarschnitt und Strapsen ebenso nach dem Leben wie riesige Ratten, Skorpione, Spinnen, Drachen und aus dem Jurassic Park entflohene Saurier. Um diesen Ungeheuern den Garaus zu machen, seid Ihr standardmäßig zwar nur mit einem normalen Schwert ausgerüstet, allerdings findet der aufmerksame Held in dem ungastlichen Gemäuer eine reichhaltige Palette an weiteren Verteidigungswerkzeugen, Zaubersprüchen und Tränken. Insgesamt vier Inventare, die mittels der Funktionstasten aufgerufen werden, könnt Ihr mit diesen Gegenständen füllen. So dürft Ihr Euch außer mit dem Kriegshammer und diversen Schwertern auch mit einer Reihe von Distanzwaffen bestücken, wobei es so ziemlich alles gibt, was das Herz eines martialisch veranlagten Zeitgenossen begehrt. Die Donnerbüchse entspricht dabei in etwa einer herkömmlichen Schrotflinte, während sich die Höllenmaschine als eine Art antiker Raketenwerfer entpuppt. Bomben, ein Granatwerfer, eine Flammenlanze, die einem modernen Laser nicht unähnlich ist, und ein Feuerwerfer komplettieren das Arsenal. Neben solchen Mordinstrumenten können auch magische Sprüche wie Blitz- und Steinschlag, sowie Feuer-, Sternen- und Rasierklingenzauber in Form von Schriftrollen aufgesammelt werden und durch ihre Anwendung Euren Kontrahenten beträchtlichen Schaden zufügen. Die mit Abstand phantasievollste Waffe ist jedoch das Sprengschwein, das einmal geworfen bei dem erstbesten Gegner explodiert. Darüber hinaus runden Schutz- und Heiltränke die Fülle an nützlichen Items ab. Diese Goodies und Power-Ups lagern unter anderem in Kisten und sind teilweise in Geheimräumen deponiert.

Eurem Streifzug durch die Locations können aber nicht nur die Monsterhorden ein vorzeitiges Ende bereiten. Wie es sich für einen Dungeon



Felsmonster können nur mit dem Kriegshammer in Stücke gehauen werden



Von Angesicht zu Angesicht: Wer ist denn wohl die Schönere von uns beiden?



Die Chaos-Magier bewerfen uns mit Bomben



Die kleinen blauen Kobolde sind immer zu Schabernack aufgelegt und pieken uns mit ihrem Eßbesteck

DUNGEON

namens Deathtrap gehört, müßt Ihr Euch zudem vor zahlreichen Fallen in Acht nehmen. In den Wänden eingelassene Flammen- und Raketenwerfer sowie brüchige Bodenplatten sind nur ein paar der bösen Überraschungen. Ansonsten wollen noch Hebel betätigt und Schlüssel zum Öffnen von Fallgittern aufgespürt werden, damit es Euch möglich ist, in weitere Regionen des mit Unholden und anderen Gefahren gespickten Reiches vorzudringen. Eine Automap-Funktion zur besseren Orientierung hat „Deathtrap Dungeon" nicht zu bieten. Stattdessen könnt Ihr den Weg mit Kreidepfeilen markieren und per Tabulatortaste aus der Third-Person-Ansicht in die Ich-Perspektive umschalten, um die Umgebung eingehender abzusuchen.

Hinsichtlich der Darstellung von Gewalt haben sich die Programmierer von Asylum Studios keinesfalls zurückgehalten, denn im Deathtrap Dungeon geht es nicht gerade zimperlich zu: Unholde werden nach allen Regeln der (Schwert-)Kunst tranchiert, so daß die Polygon-Gliedmaßen und -Köpfe der Opponenten durch die Luft wirbeln und ihr virtueller Lebenssaft an die Wände spritzt. Zudem ist der Gesundheitszustand Eures Recken nicht nur aus der diesbezüglichen Anzeige ersichtlich. Muß Euer Held, respektive Eure Heldin, Treffer einstecken, verändern sich ab einem gewissen Verletzungsgrad auch deren Texturen. Wenn Euer Charakter mit klaffenden Wunden übersät ist, ist es demnach höchste



Um mit diesem T-Rex fertig zu werden, müssen wir stärkere Geschütze auffahren

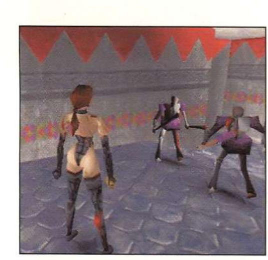
Zeit, ein heilendes Getränk zu sich zu nehmen. Noch drastischer werden Verbrennungen illustriert, für deren visuelle Umsetzung Clive Barkers Cenobitenschocker „Hellraiser" Pate gestanden haben könnte. Ebenso grimmige Gimmicks und Anflüge von – typisch britischem – schwarzen Humor offenbart auch das Optionsmenü. Die Lautstärke der Soundeffekte läßt sich anhand der Schmerzensschreie eines Gefolterten regulieren, und speichert Ihr an einem der dafür vorgesehenen Totenkopfsymbole Euren Spielstand, so belohnt eine Animation, in der einem Gefangenen von einem Ork die Rübe abgeschlagen wird, Eure Handlung. Alles in allem ist es sicher besser, man spielt es erst, wenn man das „verbriefte Erwachsenenalter" erreicht hat. *cis*



Gleich werden wir dem Ork eine Lektion erteilen



Durch das Betätigen von Hebeln werden weitere Gegenden zugänglich



Die Todesjongleure müssen erst noch lernen, wie man eine Frau behandelt

Chris Peller

GUT Der eventuell erhoffte Überflieger in Sachen Gameplay ist „Deathtrap Dungeon" auch trotz der Verzögerung nicht geworden. Die Steuerung des Charakters ist etwas kniffelig und oft trüben Grafikfehler wie beispielsweise sich überlappende Polygone und ungünstige Kameraperspektiven den Spielspaß. Der Multiplayermodus konnte die Redaktionsmannschaft gerade wegen dieser Mankos ebenfalls nicht ganz überzeugen. Abgesehen davon hat sich für Einzelspieler das Warten auf „Ian Livingstone's Deathtrap Dungeon" aber gelohnt. Die Level sind umfangreich, die Gegner – wenn auch nicht mit sonderlich hoher Intelligenz ausgestattet – zahlreich und extrem vielfältig. Obendrein gibt es ein paar witzige Animationen der Kreaturen (Hofnarren niesen oder puhlen sich im Ohr, Skelette jonglieren mit ihren Schädeln etc.) sowie ein paar andere nette Einfälle der Programmierer zu betrachten. Mir hat der Aufenthalt in der Dungeon-Welt letztendlich viel Vergnügen bereitet.

Name	Ian Livingstone's Deathtrap Dungeon
Genre	Action
Hersteller	Asylum Studios/Eidos
Schwierigkeit	mittel
Preis	ca. 100 Mark
Spieler	1 - 8
Steuerung	Tastatur, Maus, Joystick, Gamepad
Besonderheiten	3Dfx, CD-Audio
Spiel	Deutsch
Anleitung	Deutsch
Multiplayer	ja

Mindestanforderung
PP100, 16 MB RAM, 2 x CD,

Empfohlen
P166, 32 MB RAM, 8 x CD, 3Dfx

Grafik	78%
Sound	80%
Spielspaß Solo	80%
Spielspaß Multi	73%

AB 18

KKND 2 – Noch mehr sarka

Die launige Weltuntergangs-Strategie von „Down Under" in einer verblüffend gelungenen Fortsetzung



Eine gemütlich eingerichtete Basis



Neue Anweisungen: Wipe 'em all out



Das war einmal eine feindliche Ölquelle...

Schon der erste Teil von Krush, Kill'n'Destroy hatte die Lacher auf seiner Seite – so eine humorvolle Apokalypse erlebt man selten – auch wenn das Spiel ansonsten eher in der Woge der Echtzeitstrategien unterzugehen schien. Zu simpel liefen die echtzeittypischen Massenschlachten ab, woran auch die phantasievollen Monstergegner nichts ändern konnten. Jetzt nahmen die Entwickler bei Beam Software im sonnigen Australien einen neuen Anlauf. Mal sehen, was die Programmierergehirne so hergeben... Schon beim Start fällt die einleitende Videosequenz auf. Sie vermittelt nicht nur die Hintergrundstory, sondern bietet atmosphärische Bilder und Kampfszenen von einer geradezu atemberaubenden Qualität, die durchaus zum mehrmaligen Anschauen verleitet. Das Spiel selbst bleibt aber doch noch etwas bodenständiger und zeigt in 3D gerendertes, aber meist flaches und von einigen Klippen oder Wasserläufen durchzogenes Terrain, auf dem sich die Einheiten-Sprites tummeln. Diese halten natürlich keinem Vergleich mit den hardwarehungrigen Polygon-Units von Total Annihilation stand, sehen aber im Vergleich zu anderen Spielen immer noch gut aus und enthalten nette Details wie bewegliche Geschütze. Eine weitere Innovation gegenüber dem ersten Teil ist die dritte Rasse, die aus ehemaligen Farmrobotern besteht. Durch den atomaren Krieg ihres Lebenszweckes beraubt, verfielen sie in Depressionen und beschlossen, an ihren ehemaligen Herren Rache zu üben. Drei Kontrahenten – kennen wir das nicht aus StarCraft? Die „Welt", die es zu erobern gilt, hat dann auch zufällig die Form eines Dreiecks, in dem Ihr die jeweils angrenzenden Provinzen aufs Korn nehmen dürft, um Euch so gegen zwei Widersacher in einer durchaus etwas nichtlinearen Kampagne zu behaupten. Keine schlechte Idee, die Abfolge der Missionen einer eigenen Entscheidung des Spielers zu unterstellen. Das vermittelte schon Fallen Haven einen besonderen Reiz zwischen geradliniger Kampagne und komplexer Imperiumstrategie. Drei mögliche Kampagnen stehen also zur Auswahl, die der Menschen, der Roboter und der Mutanten. Ihr startet mit einer bunten Knabbermischung aus Gebäuden und Einheiten, die durch Forschung und Entwicklung erweitert werden kann. Zum Maschinengewehrinfanteristen gesellt sich im Tech-Level Eins der bombenwerfende Grenadier, das Gelände-Motorrad mit MG an Bord und der Sechsradtank bekommen Gesellschaft von einem Hovercraft. Auch Gebäude werden aufgewertet, indem zuerst ein Forschungszentrum gebaut und mit dessen Hilfe Upgrades bewirkt werden. Und woher kommt das ganze Geld oder was man sonst zum Bauen braucht? Indem man das gute alte Erdöl fördert, das schwarze Gold der Tiefe, oder in einem späteren Stadium auch auf alternative erneuerbare Energien zurückgreift. Die Missionen selbst zeichnen sich durch Ausgewogenheit aus, das heißt, daß üble Massenschlachten nicht zum Ziel und Inhalt unseres ganzen Tuns werden. Im Gegenteil, erst durch eine gelungene Mischung von Angriff, Verteidigung und Aufbau der Basis

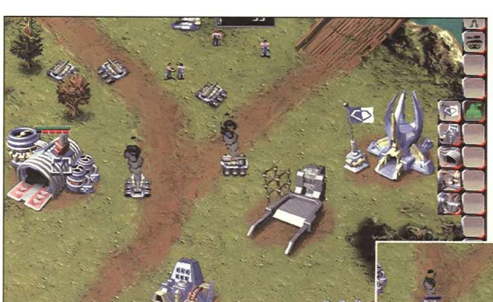


Geschütze sind schwer zu knacken



KROSSFIRE

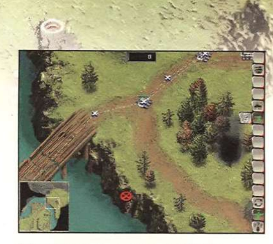
stische Feldzüge



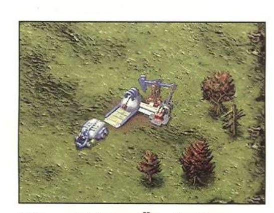
Qualmende Tanks warten auf die Fertigstellung der Werkstatt



Jetzt ist sie fertig und wird schon upgegradet



Wegpunkte setzen? Kein Problem!



Hier quillt das Öl – juchee



Die ausklappbaren Menüs sind richtig gut bedienbar

läßt sich der Level gewinnen. Unter Umständen müssen auch zwei verschiedene Gegner in einem Level besiegt werden. Betrachtet man den bunt wuselnden Bildschirm, dann fällt auf, daß er erstaunlich aufgeräumt wirkt – richtig, keine Statusbalken! Und wie erhalten wir die wichtigen Informationen über eigene und feindliche Einheiten? Nein, wir müssen nichts anklicken, die Entwickler haben wohl schon mal was vom Internet gehört. Dort ist es nämlich üblich, daß schon die Anwesenheit des Mauszeigers Zusatzinformationen abruft. Der „Mouse over" erspart viel lästige Klickerei, was gerade in einem Echtzeitstrategiespiel ein Segen ist. Und wo ist die Werkzeugleiste, die sonst ein Viertel des Bildschirms zu verschandeln pflegt? Die paar Kästchen am Rand? Ja wirklich, da klappt alles Benötigte aus. Da sich die Auswahl in Grenzen hält, bleibt das Menü auch in temporeichen Situationen noch bedienbar. Das war's aber noch nicht in puncto Ideen. Mit Erreichen des ersten Tech-Levels stehen konstruierbare Fahrzeuge auf dem Programm. Im anfangs noch bescheidenen, später recht üppigen Menü könnt Ihr Fahrzeugchassis mit verschiedenen Waffen und Geräten bestücken und die eigene Kreation dann in Bauauftrag geben. Das ist ein Schritt in die richtige Richtung! Ein Feature, das bisher aus naheliegenden Gründen fast ausschließlich in rundenbasierten Spielen zu finden war, wird hier in gelungener Weise eingesetzt. Der Spaßfaktor kommt schlußendlich auch nicht zu kurz. Ist es australischer Humor oder Endzeitsarkasmus, daß man seine Infanteristen in Pausen ständig beim Rauchen beobachten kann und der Computergegner nach seiner Niederlage den Rang „Schachmaschine" oder gar nur „Textverarbeitung" erhält?

fe



Fritz Effenberger

SUPER

Vielleicht nicht das beste Spiel des Jahres, aber zumindest ein verdammt gutes. Im Ernst – wenn man nach so einer Packung Aussie-Humor noch ernst bleiben kann – wir kriegen von Beam einen Haufen toller Ideen serviert. Vielleicht wirkt es nicht so eindrucksvoll wie StarCraft oder so hoch komplex und grafisch üppig wie Total Annihilation, aber im Bereich der „klassischen" Echtzeitstrategie setzt es neue Maßstäbe. Somit kann ich es jedem Freund von C&C, Earth oder Dark Reign wärmstens empfehlen. Krossfire gehört eigentlich in jede ernsthafte (schon wieder dieses Wort!) Sammlung. Allein schon das Intro ist ein Hit. Die vielberedete KI ist, nebenbei bemerkt, gerade so hoch wie sie sein soll. Das heißt: Der Computer macht Fehler. So ein Glück! Wir nämlich auch. Die Texte der einzelnen Einheiten sind erfreulich unpeinlich. Ein Sonderlob geht an den Soundtrack, der extrem cool und rockig daherkommt und die perfekte musikalische Abstimmung für das apokalyptische Getöse darstellt.

Name	KKnD 2 – Krossfire
Genre	Echtzeitstrategie
Hersteller	Beam Software
Schwierigkeit	mittel
Preis	90 Mark
Spieler	bis 8
Steuerung	Maus, Tastatur
Besonderheiten	-
Spiel	deutsch
Anleitung	deutsch
Multiplayer	ja

Mindestanforderung
P 133, 16 Mb RAM, 4x CD, 100 Mb HD, 2Mb SVGA Grafik

Empfohlen
P 166, 32 Mb RAM, 8x CD

Grafik	79%
Sound	85%

Spielspaß

Solo	Multi
83%	82%

X-COM INTE

Die Wahrheit ist

Der Mensch kämpft ums Überleben. Rohstoffe sind mehr als knapp und unbekannte Nachbarn wollen nicht teilen.



Die Sektoiden feiern ein fröhliches Wiedersehen mit den Menschen, auch wenn dieser hier nicht mehr zur Feier kommen kann.



In der Zentrale: Informationen satt über Planetensysteme

Ende des 20. Jahrhunderts wußten es die Menschen endgültig. Was seit jeher angenommen wurde, bestätigte sich auf schmerzhafte Weise. Sie waren nicht allein im Universum, und obwohl die Anzahl der Planeten schier unendlich war, suchten sich ein paar außerirdische Rassen ausgerechnet die heimatliche Erde für Eroberungspläne aus. Zunächst versuchten es einige Nationen im Alleingang, doch schnell mußten alle feststellen, daß nur durch eine enge Zusammenarbeit eine Überlebenschance blieb. Die damalige UNO beschloß den Aufbau einer unabhängigen Spezialeinheit, die sich aus den besten Soldaten, Wissenschaftlern und Technikern der Welt zusammensetzte. So unabhängig war die neu gegründete X-COM jedoch nicht, schließlich wurde das Budget von den Nationen finanziert, abhängig von Erfolg bzw. Mißerfolg. Der erste Alienkrieg hatte begonnen und forderte zahlreiche Verluste, endete jedoch mit einem Sieg für die Menschen. So schien es jedenfalls. Kurz vor der Zerstörung der gegnerischen Basis, konnte ein automatisches Signal gesendet werden. Das Ziel waren die Ozeane der Erde. Nichts geschah jedoch danach und man maß dieser Sendung keine Bedeutung zu. Im Jahr 2039 nahm die Anzahl von auf mysteriöse Weise verschwundener Flugzeuge und Schiffe zu. Angetrieben durch die Furcht der Bevölkerung wurde die ehemalige Spezialeinheit reaktiviert, um das Phänomen zu untersuchen – der zweite Alienkrieg hatte begonnen. In einem finalen Kampf gegen das Zentralgehirn der Feinde auf dem Kolonie-Schiff T-Leth könnte der Fortbestand der menschlichen Rasse abermals gesichert werden. Wir schreiben das Jahr 2067. Die Erde war ihrer Rohstoffe beraubt und man suchte in den Weiten des Alls nach neuen Ressourcen. Nach anfänglichen Rückschlägen werden die Menschen jedoch fündig. Eilig bauen sie große Schiffe, die dazu in der Lage sind, Außenposten und automatische Abbaueinrichtungen zu errichten.



Die Effekte sind nicht so gut wie bei WC Prophecy



Die Einsatzbesprechung erläutert genau, was zu tun ist. Hier geht es um eine Verteidigungsmission.

RCEPTOR

dort draußen

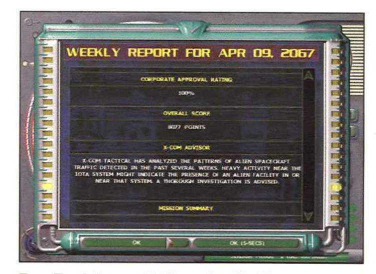


Eure Wingmen sind eine wirkliche Untersützung und agieren besser als in EAs Konkurrenzprodukt



Dieser Alienfrachter ist bald Geschichte. Die Sektoiden haben nichts zu lachen.

Obwohl es viele Jahre keine Anzeichen mehr für fremdes Leben gab, wollen die Konzerne, auch durch ihr Gewinnstreben angetrieben, diesmal kein Risiko eingehen. Auf einer Konferenz einigt man sich darauf, die X-COM abermals ins Leben zu rufen, um den Schutz der Anlagen zu gewährleisten. Diesmal wollen die Menschen auf mögliche Bedrohungen vorbereitet sein.



Der Bericht enthüllt, wie die Konzerne auf Euch zu sprechen sind

Herzlichen Glückwunsch. Hiermit überreichen wir Euch die Beförderung zum Kommandanten der ersten Verteidigungsstation. Eure Aufgabe ist es von nun an, nicht nur drohende Gefahren abzuwenden, sondern auch wirtschaftlich zu agieren. Abermals ist von den erzielen Erfolgen bzw. Niederlagen die zukünftige Finanzlage abhängig. Die Konzerne bewerten regelmäßig die erzielten Ergebnisse und erhöhen oder senken die Zuschüsse. X-COM-Veteranen wird das Ressourcenmanagment vertraut vorkommen. Basen müssen errichtet und ausgebaut, Ausrüstung herangeschafft und produziert werden. Erbeutete Gegenstände werden erforscht und später selbst eingesetzt. Im Gegensatz zu den alten Kriegen, befinden sich in den eigenen Stationen keine Forschungs- und Produktionsanlagen mehr. Vielmehr werden Forschungsergebnisse per Download beschafft und die nahegelegenden Anlagen der Konzerne produzieren für Euch.

Größte Neuerung ist jedoch der Wegfall des taktischen Parts. Kampfeinsätze erfordern nun schnellere Reaktionen und Treffsicherheit statt Geduld und strategisches Denken. Im WC-Stil begebt Ihr Euch zum Einsatzort und steuert von nun an einen Jäger selbst. Die Aufträge reichen von reinen Angriffs- bis zu Verteidigungsmissionen. Anfangs verfügt ihr nur über drei Jäger mit mittelprächtiger Ausstattung. Im Verlauf des Krieges vergrößert sich jedoch der Waffenpool und Ihr entscheidet über ihren Einsatz wie die Zusatzausrüstung selbst. Neben den Standardwaffen wie Laser und Raketen, kommen im weiteren Verlauf sogar die Entwicklungen der Aliens hinzu, so daß Ihr könnt sie dann mit den eigenen Waffen schlagen. Während bei anderen Genrevertretern der Schwerpunkt auf dem Kampf im All liegt, müßt ihr hier jedoch immer ein Auge auf den



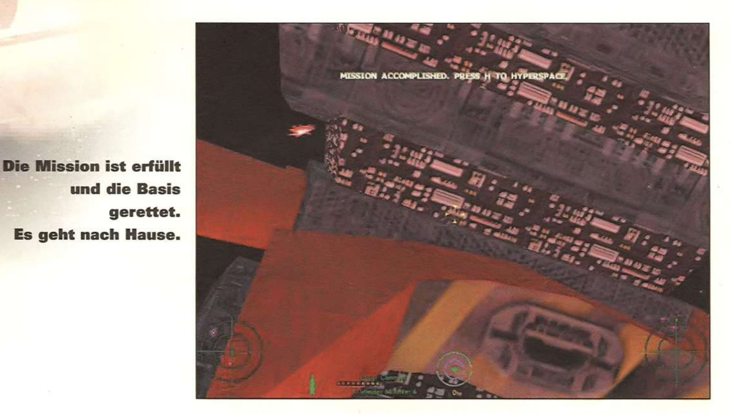
Neue Raumjäger können nicht nur produziert, sondern auch selbst bestückt werden



Dieses Alien ist Geschichte und wird uns nicht mehr stören



Euch hat es erwischt. Zum Glück geht es nach dem Ableben dennoch weiter.



Die Mission ist erfüllt und die Basis gerettet. Es geht nach Hause.



Eine neue UFO-Sichtung. Wir schicken sofort unsere Abfangjäger los.



Auch wenn die Piraten sonst zu unseren Feinden gehören, hier müssen sie beschützt werden



Nach getaner Arbeit geht es zurück nach Haus

Lagerbestand werfen. Nichts ist schlimmer, als mit unzureichender Bewaffnung gegen den Feind auszurücken. Im Kampf stehen Euch die bekannten Optionen zur Verfügung. Anzeigen informieren Euch über den Zustand des eigenes Schiffes wie das des Kontrahenten. Ihr könnt zwischen den Zielen durchschalten und die geeignete Waffe wählen. Außenansichten stehen der Optik wegen ebenfalls zur Verfügung, eignen sich jedoch nicht wirklich für den erfolgreichen Kampf. Später können Zusätze wie Traktorstrahlen oder Tarnmechanismen eingesetzt werden. Wagemutige dürfen allein gegen die Aggressoren antreten, Unterstützung in Form von anderen Jägern kann jedoch auch mitgenommen werden. Damit die Verständigung nicht zu kurz kommt, könnt Ihr Befehle wie beispielsweise „Greife mein Ziel an", „Hilf mir" oder aber auch im schlimmsten Fall den „Rückzug" erteilen.

Grafisch präsentiert sich X-COM Interceptor nicht so spektakulär wie WC Prophecy, kann aber durchaus als solide betrachtet werden. Gerade schwer getroffene UFOs, die erst eine zeitlang durchs All schlingern und trudeln bevor sie explodieren, wissen des Kämpfers Herz zu erfreuen. Auch das 50er Jahre Design erinnert an alte B-Movies und besitzt seinen eigenen Charme. Die Soundeffekte sind sehr gut gelungen, lediglich die Gemütsphase Eurer Kameraden passen zuweilen nicht zum gesprochenen Wort. Panik klingt normalerweise anders, zumindest nicht, als hätte jemand gerade Schlaftabletten zu sich genommen. Der obligatorische Multiplayermodus ist vorhanden, bietet jedoch nur den Deathmatch-Modus. *mw*

SUPER

Maik Wöhler

Als Anhänger der Serie und Geschädigter durch unzählige schlaflose Nächte dank der letzten drei Teile, war ich etwas skeptisch. Der Wegfall des Taktikteils und der neue Kampfmodus im WC-Stil wird viele Fans des rundenbasierten Strategieparts abschrecken. Dennoch kann ich Euch nur empfehlen, einen Blick zu riskieren. Das alte Flair ist erhalten geblieben und die Spannungskurve steigt kontinuierlich durch das Erforschen der erbeuteten Artefakte und der Frage, was die Aliens genau vorhaben. Die unterschiedlichen Schwierigkeitsgrade sprechen den Anfänger wie den Profi an. Leider ist das Missiondesign nur wenig abwechslungsreich und wirkt auf Dauer eintönig. Auch die Kommentare der Wingmen enttäuschen stellenweise, gerade wenn sie mit einer außergewöhnlichen Ruhe kundtun, daß sie unter heftigem Beschuß stehen. Atmosphärisch war da WC Prophecy um Längen besser und auch grafisch beeindruckender. Trotz dieser Schwächen ein gelungener vierter Teil, der sich den Vorwurf einer Mission-CD nicht gefallen lassen muß.

Name: .... **X-COM: Interceptor**
Genre: .... Strategie/Action
Hersteller: ..... Microprose
Schwierigkeit: .. einstellbar
Preis: .... ca. 100 DM
Steuerung: Maus, Tastatur
Besonderheiten: **3Dfx**
Spiel: .... englisch
Anleitung: .... englisch
Multiplayer: ... Modem(2), ... IPX/TCP (16)

Mindestanforderung
P166, 16 MB RAM, 4 x CDROM, 2 MB SVGA

Empfohlen
P200, 32 MB RAM, 4 x CDROM, 2 MB SVGA, **3Dfx**

Grafik .... ??%
Sound .... ??%
Spielspaß

Solo	Multi
85%	72%

PANZER COMMANDER


Noch herrscht Ruhe in der Taiga

SSI ist seit jeher ein Garant für solide Rüstungsprodukte – so auch bei dieser Tank-Sim

Altgedienten Heimstrategen könnte dieses Spiel kalte Schauer über den Rücken jagen: ein SSI-Titel ohne Hexfelder! Blasphemie! Ruhig Blut, Freunde, das hier ist auch gar kein Strategiespiel, sondern eine Tank-Simulation, da ist so was völlig in Ordnung. Ihr nehmt also im unbequemen Sessel eines Panzerkommandeurs und Zugführers Platz, das heißt, nicht nur drei Männer im eigenen, sondern auch die in den anderen beiden Panzern des Zuges haben unter Euren Fehlern zu leiden. Schauplatz des Kettenspektakels ist der Zweite Weltkrieg, als die Panzer noch unschuldig und nicht mit Tonnen von Elektronik und taktisch-nuklearen Waffen bestückt waren. Zu Beginn der Vierziger waren auch noch keine Kolosse wie der gefürchtete Tiger oder der russische T-34 verfügbar, so daß die dünnblechigen Tanks schon von kleinere Geschützen mit einem Treffer erledigt werden konnten. Das üben wir also erst einmal in einem der 40 Einzelszenarien mit ansteigendem Schwierigkeitsgrad, in denen Ihr wahlweise die Flagge der Amerikaner, Briten, Deutschen oder Sowjets führen dürft. Aber nur ballern? Trotz aller Abwechslung in den Missionszielen läuft es letztlich doch auf's Fahren und Schießen heraus. Da verheißt eine ganze Kampagne mehr Spannung. Auf zwei verschiedenen Seiten könnt ihr Karriere machen – als deutscher oder russischer Panzerzugführer. Dafür stehen jeweils drei Divisionen zur Auswahl, das ergibt sechs Kampagnen mit je 24 Missionen. Genug also für lange durchschossene Abende mit Fanfaren und Auszeichnungen. Die beiden anderen Tanks in Eurem Zug verhalten sich relativ selbständig und sind mehr als Unterstützung anzusehen. Auch Eure Besatzung kann ihren Job bis zu einem gewissen Grad alleine ausführen. In manchen Situationen allerdings ist es aus taktischen Gründen nötig, von der Fahrtroute abzuweichen, um einen starken feindlichen Tank oder eine gutausgebaute Artilleriestellung in die Zange zu nehmen. Auch im Multiplayer auf einer der zehn eigenen Karten verzeichnet der Panzer Commander Erfolge, und Grafik- und KI-Fehler halten sich im Rahmen. *fe*


Auch die Botanik wird in Mitleidenschaft gezogen


Wracks säumen unseren Weg


Fritz Effenberger

GUT So macht das Panzerfahren Spaß. Nicht, daß ich im wirklichen Leben so ein Ding betreten würde, schon gar nicht im Sinne des Erfinders, also zu kriegerischen Zwecken, aber als Bildschirmspaß entpuppt sich SSIs Ausflug in die Welt der knallharten Action als gelungen und unterhaltsam. Nicht nur die 3Dfx-Grafik (ohne 3D-Karte ist es ein wenig trister) wirkt völlig überzeugend, auch das Spielgeschehen selbst trägt zum Freizeitvergnügen beträchtlich bei. Die einfache und – für SSI-Verhältnisse – praktikable und übersichtliche Steuerung gibt einem eine reelle Chance, auf den virtuellen Schlachtfeldern Nordafrikas, Westrußlands oder der Normandie zu bestehen. Auch wenn es um die KI der Gegner, und nebenbei bemerkt auch der eigenen Gefolgsleute, nicht zum unbedingt Besten steht – macht nichts, das gibt einem trotz des meist allzu unebenen Untergrunds und der realistisch-trägen Fahrpysik doch noch einen kleinen Vorteil. Und wer sagt denn überhaupt, daß Kriege und Panzergefechte so furchtbar intelligent wären?

Name	Panzer Commander
Genre	Action
Hersteller	SSI/Mindscape
Schwierigkeit	ansteigend
Preis	90 Mark
Spieler	bis 2
Steuerung	Tastatur
Spiel	deutsch
Anleitung	deutsch
Multiplayer	IPX, TCP/IP

Mindestanforderung
P 133, 16 Mb RAM, 130 Mb HD, 4x CD, 2 Mb SVGA-Grafik

Empfohlen
P 166, 32 Mb RAM, 8x CD, 4Mb 3D-Grafik

Grafik	75%
Sound	76%

Spielspaß

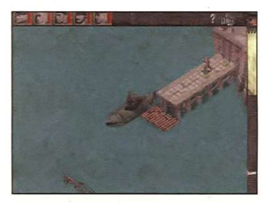
Solo	Multi
75%	74%



COMM

Hinter feind

Kommando-Unternehmen haben Konjunktur – frische Ware aus Spanien



Mit diesem Mini-U-Boot soll die Tirpitz torpediert werden



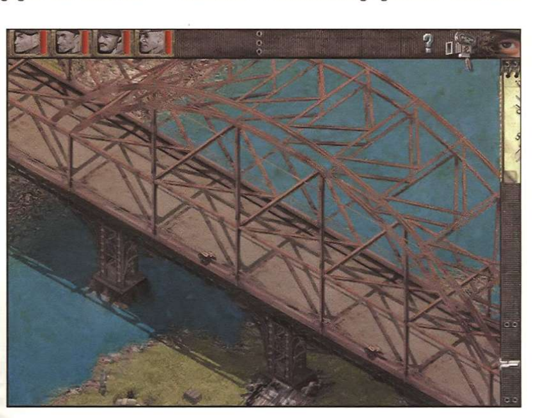
Wenn das Wachboot die Schleuse passiert, kann auch der Taucher durchschlüpfen



Dies ist der Stolz der Reichsmarine – noch

Nachdem wir alle schon genug Echtzeitpanzerschlachten hinter uns haben (naja, vielleicht nicht ganz), dämmert ein neues Teilgenre der unfriedlichen Spiele am Ereignishorizont herauf. Platoon- oder Gruppentaktik, wie schon bei X-COM oder Incubation in Rundenspielweise geübt, wird mehr und mehr in spannende Echtzeit umgesetzt. Einen sehr vielversprechenden Kandidaten aus dem spanischen Sabotagecamp werden wir diesmal unter die Lupe nehmen, nachdem Ihr im letzten Power-Play-Heft schon einen ersten Eindruck bekommen konntet. Commandos unterscheidet sich von anderen, ähnlichen Spielen durch mehrere Eigenheiten. Zum einen spielt es nicht in irgendeiner Zukunft, sondern in den Frühvierzigern, also im Zweiten Weltkrieg. Dort geht es um die gerechte Sache, nämlich die Bekämpfung der deutschen Kriegsmaschinerie mit lautlosen, aber hocheffektiven Aktionen. Die Karriere, die Ihr als Offizier und Leiter eines alliierten Kommandotrupps beschreiten könnt, zieht sich von ersten Gegenaktionen gegen den deutschen Überfall auf Norwegen, dortige Luftwaffen- und Ubootstützpunkte, über verdeckte Operationen rund um den Nordafrikafeldzug des „Wüstenfuchses" Rommel und seine Niederlage, der Unterstützung der Invasion in der Normandie und den Aktionen der französischen Resistance bis hin zu streng geheimen Einsätzen gegen deutsche V2-Raketenbasen und sogar gegen das Entwicklungslabor der deutschen Atombombe. Nie davon gehört? Die Aktion war ja schließlich auch erfolgreich...

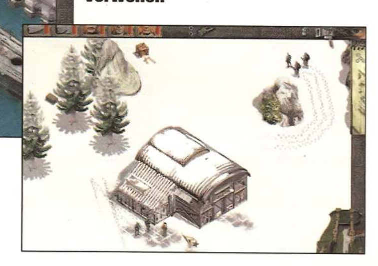
20 Level in zügig ansteigendem Schwierigkeitsgrad erwarten Euch, nachdem Ihr im Tutorial mit der allgemeinen Handhabung und den Fähigkeiten jedes einzelnen Kämpfers vertraut gemacht wurdet. Alle haben sie eine Neun-Millimeter-Halbautomatikpistole im Rucksack, den Ihr nach der Anwahl des Spezialisten rechts unten in der Bildschirmecke angezeigt findet. Dazu führt jeder spezielle Waffen und Ausrüstungsgegenstände mit, die seinen Fähigkeiten entsprechen. In manchen Missionen müßt Ihr diese erst mühsam aus fehlgeleiteten Nachschub-Fallschirmabwürfen zusammenholen. Der Green Barret hat immer sein Messer griffbereit, mit dem er lautlos und aus dem Hinterhalt tötet. Zugleich ermöglicht es seine immense Körperkraft, Leichen im Handumdrehen wegzuschaffen, damit sie nicht von anderen Wachen entdeckt werden – was zu einem Alarm und verschärften Schwierigkeiten führen würde. Der Scharfschütze führt ein Präzisionsgewehr mit Zielfernrohr mit sich, um Gegner auf große Entfernungen auszuschalten. Auch ein Taucher, dessen Ausrüstung es ihm ermöglicht, Gewässer ungesehen zu durchqueren und auf kürzere Entfernungen mit seiner Harpune zu feuern, ist mit von der Partie. Außerdem ist er der Richtige, wenn es um das Steuern sämtlicher Wasserfahrzeuge geht. Auf dem Land



Diese Brücke muß zunächst vor der Sprengung gerettet, später aber doch zerstört werden

ANDOS
lichen Linien

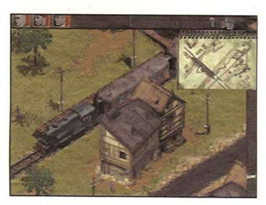
U-Bootstützpunkte sind beliebte Ziele für Sabotageaktionen



Im Schnee bleiben verräterische Spuren, die aber mit der Zeit verwehen



In diesem idyllischen Kleinstädtchen muß ein übler SS-Büttel kaltgestellt werden



Da fährt doch ein Zug in den Feldbahnhof – schnell ein Blick auf die Karte...



...dann gibt er unserem Squad Deckung

macht das ausschließlich der Fahrer, den weder Lastwagen oder Panzer, noch MGs und Geschütze ins Schwitzen bringen. Ein Fachmann für Sprengungen und Explosives darf natürlich auch nicht fehlen, manche Aufgaben lassen sich mitunter nur mit gröberen Mitteln erledigen. Zu guter Letzt ist ein Spion mit dabei, augenscheinlich ein Überläufer, der, hat er erst einmal eine Offiziersuniform von der Wäscheleine geklaut, ganze Gruppen feindlicher Wachsoldaten ablenken kann. Militärische Disziplin hat doch mitunter ihr Gutes, wie? Ist das einmal nicht so, greift er eben zur Giftspritze und erledigt den Feind auf diese Weise. Die Missionsziele sind abwechslungsreich gehalten – mal gilt es, eine Funkstation auszuschalten, damit andernorts die aliierten Truppen zuschlagen können. Anschläge auf die Treibstoffversorgung des Afrikakorps der Achsenmächte stehen genauso auf dem Programm wie die Torpedierung des Bismarck-Schwesterschiffs und die Befreiung französischer Widerstandskämpfer aus ihrer Todeszelle. Vor jedem Einsatz – außer dem finalen – erhaltet Ihr ein präzises Missionsbriefing, das Euch die Ziele, den Fluchtweg und die Positionen der Wachtposten zeigt. Auch danach hindert Euch kein Fog-Of-War am kühlen Überblicken der Lage. Die Gegner sind auch ohne Vernebelung schwer genug zu überwinden. Glücklicherweise haben die Entwickler ein einzigartiges Feature eingebaut. Mit Shift-Klick auf die herumlaufenden Wächter läßt sich deren Sichtradius als grüner Keil abrufen, so daß der günstigste Moment zum Angriff abgewartet werden kann. Auch eine Multiplayeroption gibt es. Dabei können sich die Mitspieler die Kontrolle über das Platoon teilen, also maximal ein Spieler pro Agent. Im rein kooperativen Modus können die Level durchkämmt werden, was aber keineswegs leichter fällt als im Solospiel. *fe*



Fritz Effenberger

SUPER

Das ist der Stand der Dinge! Sabotage par excellance. Mag die Grafik auch nur dem gewohnten Stand entsprechen und bei einiger Vergrößerung sogar zum Pixeln neigen, so genügt sie doch vollauf, um eine ansprechende Atmosphäre zu schaffen. Das Spielprinzip selbst ist ausgereift und ausgefuchst – ja sogar knifflig zu nennen. Ich empfehle, solche reine Taktik erst einmal in leichteren Spielen zu üben, da die Echtzeit-Denksportaufgaben mit (virtuell) tödlichem Ausgang den Einsteiger vor arge Probleme stellen könnte. Für Fortgeschrittene dagegen ist Commandos ein reiner Leckerbissen, den man nicht hoch genug bewerten könnte – ein Hollywoodschinken zum Anfassen. Die Nähe zum Filmgenre wird durch die bis zu sechs unabhängigen Kameras, die lautlose Spannung und die Wichtigkeit jedes einzelnen Teammitgliedes verstärkt. Jeder Verlust läßt die Mission scheitern.

Name	**Commandos**
Hersteller	Eidos
Genre	Taktik
Schwierigkeit	gesalzen
Preis	90 Mark
Steuerung	Maus, Tastatur
Spiel	deutsch
Anleitung	deutsch
Spieler	bis 7
Multiplayer	ja, kooperativ

Mindestanforderung
P 100, 16 Mb RAM, 4x CD, 70 Mb HD, 1 Mb Grafik

Empfohlen
P 133, 32 Mb RAM, 8x CD

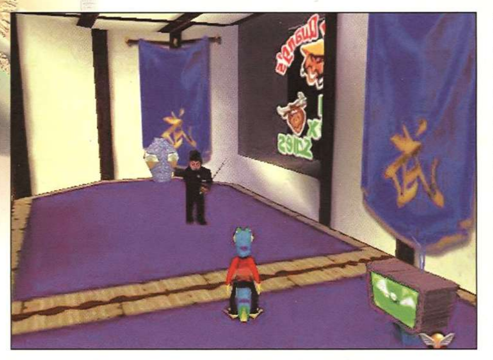
Grafik	**74%**
Sound	**77%**

Spielspaß

Solo	Multi
85%	81%

GEX 3D

Eine Echse tritt ihren Siegeszug auf dem PC an


Aus dem Ninja machen wir gleich Chop-Suey

Im Indy-Outfit wetzt Gex durch einen Bonuslevel


Bei der Geburt von Frankensteins Monster sind wir live dabei

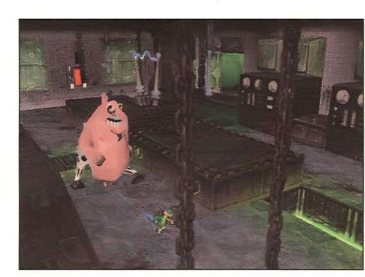


Nach seinem ersten glorreichen Abenteuer in der Media-Dimension stand Gex im Rampenlicht der Öffentlichkeit. Der Rummel um seine Person war schier unerträglich, ständig mußte er irgendwelche Hände schütteln, Autogramme geben und war den penetranten Paparazzis ausgeliefert, die ihn auf Schritt und Tritt belästigten. Letztendlich zog er sich in die Abgeschiedenheit seiner eigenen vier Wände zurück und verbrachte die Tage und Nächte in einem bequemen Sessel vor seinem Breitbild-Fernseher. Zwei Jahre lang zog er sich so alles rein, was über die Mattscheibe flimmerte. Sein Leben war erfüllt von Cartoonsendungen und Verkaufshows, und die leeren Packungen von chinesischem Fastfood pflasterten bald sein Eigenheim.

Eines Tages tauchen zwei Anzugträger der Regierung oder von sonstirgendeinem geheimen Verein in der Bude des TV-Junkies auf und reißen ihn aus seiner Lethargie. Der Oberschurke Rez ist nämlich zurückgegehrt und will alle TV-Kanäle in seine Gewalt bringen. Gex soll jetzt abermals die Pläne des Fieslings durchkreuzen, die Fernsehwelt retten und Rez „verschwinden" lassen. Doch die Überredungskünste und schlagkräftigen Argumente der Männer in Schwarz scheinen nichts zu nützen – Gex stellt sich stur, schließlich würde er dadurch seine geliebten Nachmittagssendungen verpassen. Erst als ein Koffer voller Bargeld seinen Besitzer wechselt, schlüpft die Echse in ihr Geheimagenten-Outfit und macht sich auf den Weg, um Rez das Handwerk zu legen.

In der frei begehbaren, komplett in 3D dargestellten Media-Dimension gilt es nun rote Fernbedienungen einzusacken, damit sich die Tore zu weiteren Regionen öffnen. Die begehrten Gegenstände erhält der kleine Polygon-Charakter, der immer einen lockeren Spruch auf den Lippen hat, indem er oft mehrere Missionen in riesigen Levels absolviert. Die verschiedenen Stages sind dabei durch Fernsehapparate zugänglich, die der Gecko mittels Sprung auf einen grünen Knopf betreten kann. Abhängig von dem dadurch aktivierten Programm verschlägt es die Echse unter anderem in ein Spukhaus („Scream TV"), eine Cartoon-Welt („Toon TV"), die Steinzeit („Pre-History Channel"), oder in den Weltraum („Rocket-Channel"). Neben den roten Fernbedienungen können auch silberne ergattert werden, die den Zutritt zu Bonusleveln ebnen. Dort muß er dann innerhalb einer gewissen Zeitspanne eine bestimmte Anzahl von Icons einsammeln, um gar in den Besitz einer goldenen Remote-Control zu gelangen. Ein solch wertvolles Utensil bekommt Gex außerdem, wenn er durch List und Tücke in jedem Abschnitt einen Endgegner besiegt.

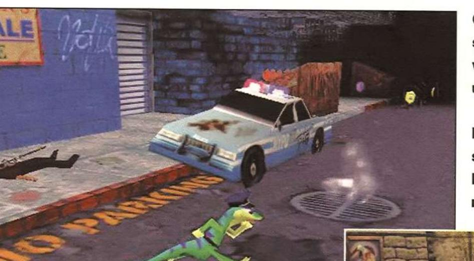
Mit diesen Zielen vor Augen, hüpft und rennt das Kerlchen durch die Locations, räumt Widersacher mit einem Schwanzschlag aus dem Weg, hält sich mit Hilfe seiner Zunge nach einem verpatzten Sprung am Rand einer Plattform fest und zieht sich hoch, oder krabbelt an speziellen Stellen mit seinen Haftpfoten an Wänden und Decken entlang. Zudem darf er in den Arealen diverse Goodies (Karotten, Totenschädel etc.)


Levelbosse halten die freche Echse ebenfalls auf Trab





Enter The Gecko



Gex macht als Cop sogar die Straßen von New York unsicher

Dem messer-schwingenden Kerl sollte man nicht zu nahe kommen

auflesen. Ab einer gewissen Menge wird der fleißige Sammler mit einem Extra-Leben oder einer der besagten silbernen Fernbedienungen belohnt. Demoliert die Echse in den Levels obendrein TV-Geräte, setzt sie dadurch Power-Ups in Form von verschiedenfarbigen Fliegen frei, die mit der Zunge vertilgt werden und unterschiedliche Reaktionen (wie beispielsweise kurzzeitige Unverwundbarkeit) auslösen.

Die Entwickler bei Crystal Dynamics spendierten „Gex 3D“ nicht nur eine enorm umfangreiche Spielewelt, tadelloses Leveldesign und einen perfekt animierten Protagonisten, sondern darüber hinaus eine wahre Fülle von Anspielungen auf die Film- und Fernsehlandschaft in Wort und Bild. Angefangen mit Gex' Verwandlungskünsten, wenn er als Indiana-Jones-Verschnitt, Möchtegern-Karate-Kid oder im Bugs-Bunny-Kostüm durch die Gegend läuft, über die Wortspiele bei den Levelnamen („The Umpire Strikes Out“, Texas Chainsaw Manicure“, „No Weddings And A Funeral“...), bis hin zu Situationen, wo er gelangweilt mit seinem Lichtschwert herumspielt oder trockene Kommentare zum Besten gibt, sprüht das Jump'n'Run nur so vor Witz und humorvollen Referenzen.

Durch drei verschiedene Perspektiven behält der Spieler überdies bei der grafischen Opulenz den Überblick. Sollte trotzdem einmal durch einen Kameraschwenk die Sicht auf den Gecko versperrt werden, könnt Ihr dieses Mißgeschick schnell wieder manuell beheben.

Leider kann sich nur derjenige an diesem Hüpf-Meisterwerk ergötzen, der einen hochgetakteten PC mit 3Dfx-Beschleunigerkarte sein Eigen nennt – eine fulminante Grafik und adäquate Spielbarkeit fordern eben ihren Preis. *cis*



In der Steinzeit trifft das Reptil seltsame Geschöpfe



Im Weltraum muß man auf seinen Luftvorrat achten



Wir warten lieber, bis diese Lawine vorbeigerollt ist



Chris Peller

SUPER

Bislang konnten Anhänger von Jump'n'Runs auf dem PC nur mit dem knuddeligen Croc durch eine frei begehbare 3D-Welt hüpfen. Und im direkten Vergleich schlägt nun der coole Gex das zuckersüße Krokodil in allen Belangen, egal ob dies das Leveldesign und -umfang, die Steuerung oder den generellen Spielwitz betrifft. Darüber hinaus richtet sich diese Geschicklichkeitsorgie nicht wie „Croc“ mit seiner Bonbon-Grafik und dem gewissen Niedlichkeitsfaktor an ein überwiegend junges Publikum, das die Pubertät noch vor sich hat. Selbst ältere Semester werden aufgrund der unzähligen Anspielungen auf die Welt der bewegten Bilder mit der flinken Echse ihren Spaß haben. Wie bei dem Konkurrenzprodukt von Fox Interactive orientiert sich das Spielprinzip von „Gex 3D: Enter The Gecko“ zwar an dem N64-Klassiker „Super Mario“, doch Crystal Dynamics Titel besitzt so viel Charme und Persönlichkeit, daß das nicht weiter störend auffällt. Ganz klar: Das Spiel mit der Echse ist schlichtweg ein Meisterwerk und somit im PC-Bereich die neue Genre-Referenz.

Name ....**Gex 3D: Enter The Gecko**
Genre: ......Jump'n'Run
Hersteller: ....Crystal Dynamics/Ubi Soft
Schwierigkeit: ...leicht bis mittel
Preis: .....cirka 100 Mark
Spieler: 1
Steuerung: ......Tastatur, Gamepad, Joystick
Besonderheiten: ....3Dfx, CD-Audio
Spiel: ....Englisch
Anleitung: ....Deutsch
Multiplayer: ....nein

Mindestanforderung
P133, 16 MB RAM, 4 x CD, 3Dfx

Empfohlen
P233, 32 MB RAM, 4 x CD, 3Dfx, Gamepad

Grafik 84%
Sound 82%
Spielspaß

Solo	Multi
91 %	- %

3Dfx

TINY TRAILS

Sokoban als 90er-Jahre-Revival – Ein Knobelspiel im Niedlich-Look aus deutscher Produktion



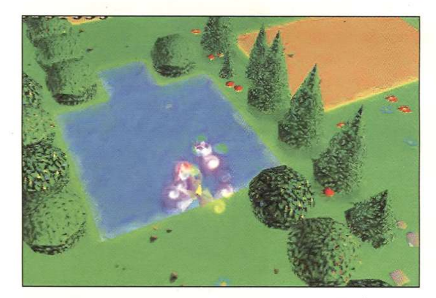
Mein lieber Wolf! Jetzt bloß nicht baden gehen!

Virtual X-citement, die sich aus früheren Mitarbeitern von Bluebyte gründeten, versuchen den deutschen Spielemarkt von unten aufzurollen. Statt Bombastgrafik mit „Ahs" und „Ohs" oder endloser Spieltiefe á la Echtzeitstrategie präsentieren sie ein Verschiebespiel im Stile von Sokoban. Die Story und die Grafik könnten glatt aus Benjamin Blümchen oder den Care Bears entsprungen sein. Whoofy, ein Löwe in Latzhose (obwohl er eher den Eindruck macht, als ob seine Mutter von Yogibär geschwängert worden wäre) muß in jedem von 60 Levels eine bestimmte Anzahl von Häschen einsammeln, die sich verlaufen haben. Gesteuert wird ganz einfach mit den Cursor-Tasten, da sich Whoofy nur jeweils in den vier Himmelsrichtungen bewegen kann. Da wir es hier aber mit einem 3Dfx-unterstützem Game zu tun haben, bewegt sich der Löwenheld zwischen hohen Bäumen, Büschen und Felsen, während ihm eine Verfolgerkamera ständig hinterherschwebt.



Hier stößt Whoofy bereits an die Grenzen unserer quadratischen Welt

Das hört sich nun erstmal ganz einfach an, was es für die ersten Trainingslevel auch ist, da sich der Spieler zuerst nur mit der Steuerung und außer Wasserfeldern (Löwen sind Nichtschwimmer!) mit keinen weiteren Schikanen herumärgern muß. Von diesen kommen jedoch immer mehr ins Spiel. Seien es nun Brücken, die sich bei Berührung in Flammen auflösen, Eisfelder, Laufbänder und vieles mehr. Zum Glück werden aber auch gute Extras wie Trampoline, Teleporter oder auch Riesenmünzen für einen hohen Punktestand spendiert. Die 60 Level präsentieren sich in vier ganz unterschiedlich gestalteten Grafikwelten und ständig steigendem Knobelwert. *ts*



Zu spät, da säuft er ab, obwohl doch nur noch zwei Häschen zu retten gewesen wären



Da stellt sich wieder die alte Frage: Was war zuerst da? Hase, Busch oder Felsen?



tom schmidt

GUT Jetzt geht die Party richtig los! Erst gräbt Stephan seinen genialen Konsolen-Konverter mit Antikspielen wie Joust oder Defender aus, dann kam die tolle neue Frogger-Version, Guildo Horn konnte die Europäische Union mit seinen Liebesbeweisen verwirren, und nun darf ich endlich wieder Kisten schieben. Also ehrlich, ich hasse nichts so sehr, wie Umzüge, aber wenn ich Kisten sehe und es steht Sokoban drauf, oder es steht ein Felsen im Weg und jemand haucht mir „Boulder Dash" ins Ohr, wird mir ganz blümerant. Virtual X-citement hat es mit Tiny Trails geschafft, eine alte, aber immer noch geniale Idee mit heutiger Technik umzusetzen und gerade genügend trashige Elemente und Zuckerguß darüber zu kippen, daß es „gaaanz süüüß" wird, aber noch kurz vor den ersten Magenschmerzen die Kurve kriegt. Zudem, Tiny Trails ist ein geniales Spiel für die ganze Familie: Papi kann in alten Zeiten schwelgen, Mutti den Schmetterlingen hinterherhüpfen und die Kleinen können ihren Alten mal zeigen, wie man richtig gute Highscores schafft.

Name	**Tiny Trails**
Genre	Schiebepuzzle
Hersteller	Virtual X-citement
Schwierigkeit	ansteigend
Preis	ca. 60 Mark
Spieler	1
Steuerung	Tastatur
Besonderheiten	spielt direkt von CD-ROM
Spiel	Deutsch
Anleitung	Deutsch
Multiplayer	–

Mindestanforderung
P133, 16 MB, SVGA, 2 MB, 2x CD-ROM, Win95

Empfohlen
P 166, 32 MB, SVGA, 3Dfx, 6x CD-ROM

Grafik **68%**
Sound **64%**
Spielspaß

Solo	Multi
78%	-%

WALL STREET TRADER 98



Jean-Marc De Fety und Jean Christophe Marquis kennt kaum ein Mensch – aber die beiden Franzosen kennen die Börsen dieser Welt. Ihr Know How steckten die beiden Finanzjongleure in den Wall Street Trader 98. Tatsächlich erlaubt Euch die hochkomplexe Schaltzentrale des Spiels, in 70 international gehandelte Wertpapiere, Anleihen und Währungen zu investieren – darunter auch die Aktien von EA, Infogrames, Sony.



Diese hochkomplexe Schaltzentrale Eures Finanzimperiums wird per Tutorial nach und nach erläutert und in Betrieb genommen.

Drei Eigenschaften zeichnen diese Wirtschaftssimulation aus: Das nahtlos integrierte Tutorial macht jeden Spieler in verdaulichen Portionen mit dem Interface vertraut. Dann wird man durch eine Story geführt, die einen in jedem Kapitel vor eine neue, meist größere Herausforderung stellt. Der stundenlange Kampf um den Spekulationsgewinn wird zum Dritten durch ein perfekt abgestimmten Musikmix untermalt, darunter auch eine Variante von „Money". Hübsch gemacht sind die rund 500 News-Einspielungen, die via TV, Radio oder Internet dargeboten werden. Deren Einfluß auf die Börsenkurse und -entwicklungen fällt nicht immer logisch aus. Auch sind die Gebühren nicht transparent, ab und zu leichte Rechenfehler zu beobachten und weder Stop-Orders noch richtige Leerverkäufe sind möglich. Dafür werden die Schwierigkeiten bei marktengen Werten (Beispiel Quick-Aktie) eindrucksvoll simuliert. Alles in allem also ein gelungenes Trainingswerkzeug mit nur leichten Schwächen im Finish. *rm*

GUT

Wer gerne herzhaft Millionenbeträge verprassen möchte, um das erfolgreiche Spiel mit Aktien, Anleihen oder Währungen zu üben, sollte ein paar Mark in den 98er-Trader von Monte Cristo investieren. Damit läßt sich dann auch vortrefflich im Internet gemeinsam schachern.

Name ....**Wall Street Trader 98 - Börsenfieber**
Genre: ....Wirtschafts-..............simulation
Hersteller: ...Monte Cristo ....Multimedia
Preis ....ca. 70 Mark
Multiplayer ....bis 4
Mindestanforderung
P75, 16 MB RAM, SVGA, 4x CD, Win 95
Grafik 76%
Sound 84%
Spielspaß

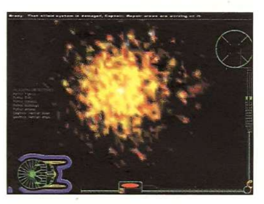
Solo	Multi
72%	76%

Kleinanzeigen

STARFLEET ACADEMY

Fortsetzungen von erfolgreichen Produkten sind beliebt. Interplay weiß das auch.

Ende letzten Jahres wurde ein Traum für Trekker wahr. Als Kadett an der Sternenflottenakademie durften sie sich in diversen Missionen versuchen und ihr Potential als Kommandant eines Schiffes der Föderation der vereinten Planeten entdecken. Die gelungene Mischung aus packender Story und dem guten Missiondesign konnten auch Spieler, die nichts mit Star Trek am Hut haben, etwas abgewinnen. Da es mittlerweile fast schon eine Selbstverständlichkeit ist, zu erfolgreichen Produkten Mission-CDs nachzuliefern, läßt auch Interplay nicht lange auf sich warten. Nur wenige Monate später präsentieren sie voller Stolz "Chekov's Lost Missions". Der geneigte Spieler sucht nach erfolgter Installation jedoch vergeblich eine neue Story oder Kampagne. Lediglich 7 Einzelmissionen lassen sich finden. Sie sind durchgehend gut designt und der Schwierigkeitsgrad steigt moderat an. Potential für Langzeitmotivation ist jedoch nirgends zu entdecken, da sich jeder Auftrag einzeln anwählen läßt und geübte Spieler alles nach einem Abend absolviert haben.
Dazugekommen sind auch zwei weitere Multiplayermodi, unter anderem auch das berüchtigte "Capture the Flag". Technisch hat sich nichts getan. Grafik und Sound sind original übernommen worden. Ruhige Gemüter können nun die Spielgeschwindigkeit ihren Bedürfnissen anpassen. Außenansichten sind jetzt ebenfalls integriert. *mw*



Explosionen sollten heutzutage besser aussehen



Die Excelsior-Klasse ist auch wieder mit dabei



Chekov hätte wahrlich mehr erwartet

Raus aus dem Warp, hinein in Missionen ohne Zusammenhang und spannende Story



Maik Wöhler

NA JA Nein, so wird das nichts. Was Interplay hier abliefert, habe ich anfangs für einen verspäteten April-Scherz gehalten. Aber ein vorsichtiger Anruf beim Publisher erwies das Gegenteil und nun wird von Euch verlangt, für sieben einzeln anwählbare Missionen und zwei Multiplayermodi ca. 50 Mark zu bezahlen. Wenn die Aufträge wenigstens noch eine Herausforderung darstellen würden, aber nein. Die meisten werden hoffnungslos unterfordert. Auch die Präsentation ist mittlerweile nicht mehr zeitgemäß und schreckt eher ab. So trostlos wie sich diese CD präsentiert, war das All nie und so stellt sich die Frage, für wen ich es empfehlen könnte. Wenn ich in Zukunft ruhig schlafen will und mein Gewissen auch weiterhin rein bleiben soll, dann niemandem. Höchstens fanatische Trekker könnten einen Blick riskieren. Alle anderen Weltraumjäger sollten ihr Augenmerk lieber auf XCOM: Interceptor richten, das zwei Elemente geschickt miteinander kombiniert und langfristig zu motivieren weiß.

Name	**Starfleet Academy Chekov's Lost Missions**
Genre	Action
Hersteller	Interplay
Schwierigkeit	mittel
Preis	ca. 50 Mark
Spieler	1-8
Steuerung	Maus, Tastatur
Besonderheiten	3dfx
Spiel	Englisch
Anleitung	Englisch
Multiplayer	Ja

Mindestanforderung	
P133, 16 MB RAM, 4 x CDROM, 2 MB SVGA	
Empfohlen	
P166, 16 MB RAM, 4 x CDROM, 2 MB SVGA, 3dfx	
Grafik	70%
Sound	71%
Spielspaß	
Solo	Multi
52%	68%

WORLD LEAGUE SOCCER 98

Fußball auf allen Kanälen! Die heutige Übertragung kommt aus dem Hause Silicon Dreams/Eidos

Um in der Flut dreidimensionaler Fußballspiele nicht unterzugehen, müssen sich Entwickler mittlerweile schon einige Besonderheiten einfallen lassen. Dank der Perfektionisten von EA Sports ist die Luft am Sporthimmel schon so dünn geworden, daß man sich eigentlich gar keine verbesserungswürdigen Details mehr vorstellen kann. Trotzdem versucht Eidos seine Vorstellung von Fußball an der meisterlichen Abwehr vorbei an den Mann zu bringen.
Auch bei WLS 98 trefft Ihr auf eine Mannschaft aus Polygonkickern, deren Aktionen durch Motion-Capturing dem Vorbild nahe kommen sollen. Das Ergebnis des aufwendigen Verfahrens sind denn auch eine Vielzahl hübscher Animationen, die beeindruckend flott und flüssig ablaufen. Leider gilt das nur für die eigentliche Spielperspektive, denn wenn die Kamera bei Einwürfen oder Freistößen näher an die Spieler zoomt, zeigen die Vielecke ihr wahres Gesicht. Das Äußere der Kicker sieht relativ kantig aus und die unproportionale Oberweite läßt sie zu einem Team von Bodybuildern mutieren. Außerdem bewegen sich die Männer ziemlich steif über das Spielfeld. Blendend schön sind dafür die Lichteffekte im Spiel geraten. Bei hellichtem Tag werfen die Konturen des Stadions lange Schatten auf das Feld, bei einem abendlichen Flutlichtmatch werden die Spieler von ihren Silhouetten umringt.
Vierzehn verschiedene Stadien stehen Euch als Spielplatz für eines von 190 Teams zur Verfügung. Neben den oberen Ligen der wichtigsten europäischen Fußballnationen, der USA und Japans sind auch diverse Nationalteams einsetzbar. Wegen der fehlenden Lizenz sind jedoch die originalen Spielernamen allesamt abgeändert,



Tolle Schatteneffekte könnt Ihr vor allem bei Flutlicht bewundern

mittels integriertem Editor könnt Ihr Eure Lieblinge aber wieder umtaufen. Bevor es in die Arena geht, dürft Ihr noch an ein paar etwas spärlich ausgefallenen taktischen Optionen rumfummeln. Standardformation wählen, den Aktionsradius der Einzelspieler verschieben und Auswechslungen vornehmen, so einfach kann der Trainerpart einer Fußballsimulation sein. Dafür ist der Actionteil bei World League Soccer umso heftiger ausgefallen. Knapp 20 verschiedene Aktionen sind theoretisch mit sechs Buttons des Gamepads ausführbar, einige davon werden durch Tastenkombinationen oder Doppeldruck hervorgerufen. Meist hängt aber die Bewegung Eures Spielers von dessen Stellung zum Ball ab. So kommt Ihr je nach Situation in den Genuß von Kopfbällen, Fallrückziehern, Blutgrätschen oder Torschüssen. Das Spielgeschehen wird begleitet von dem Gejohle der Fans und natürlich von Live-Kommentatoren, die aber auch in der deutschen Fassung ihre Meinung nur auf englisch zum Besten geben. *sf*


Freistoß: Der Gegner schützt das Tor, die Spieler ihr bestes Stück


Im Gegensatz zu anderen Fußballspielen ist die Zuschauertribüne animiert


Stephan Freundorfer

GEHT SO

Auf den ersten Blick ist WLS flotter Action-Fußball, das zwar Frankreich 98 nicht das Wasser reichen kann, aber grafisch – besonders durch die Licht- und Schatteneffekte – durchaus in der Oberliga mitmischt. Das Gamepad ist mit einer Vielfalt an Aktionen belegt, und auch die Anzahl der Ligen und Spielmodi gehen in Ordnung. Nur, was helfen all die schönen Optionen, wenn man auf dem Feld den gegnerischen Torraum fast nie zu Gesicht bekommt? Im Gegensatz zu anderen Fußballspielen wird nämlich Euer Paßspiel kaum vom Rechner unterstützt. Kurze, flache Pässe lassen sich zwar zum Teamkollegen schieben, aber sobald Ihr den Ball mal kräftig nach vorne tretet, geht er unter Garantie an den Gegner verloren. So könnt Ihr selbst mit einer Spitzenmannschaft antreten, gegen den Computer werdet Ihr immer wieder zum Regionalligisten degradiert. Absolute Profis könnten an WLS Spaß haben, für den Normalspieler ist wegen des extremen Schwierigkeitsgrades aber nur der Multiplayermodus zu gebrauchen.

Name	**World League Soccer 98**
Genre	Fußballlsimulation
Hersteller	Silicon Dreams/Eidos
Schwierigkeit	schwer
Preis	80 Mark
Spieler	1 - 4
Steuerung	Tastatur, Gamepad
Besonderheiten	3Dfx
Spiel	Deutsch/Englisch
Anleitung	Deutsch
Multiplayer	ja

Mindestanforderung
P90, 16 MB RAM, 4x CD, 1 MB SVGA

Empfohlen
P166, 32 MB RAM, 3D-beschleunigte Grafikkarte

Grafik **80%**
Sound **72%**
Spielspaß

Solo	Multi
69%	75%

COOLES OUTFIT
für Fliegerasse

Interactive Magics furioser Online-Luftkampf ging Anfang des Jahres in die dritte Runde – ganz im Zeichen der Zeit natürlich mit Support für alle gängigen 3D-Beschleunigerkarten. Ambitionierte Himmelsstürmer können nun in den Besitz einer dieser zwei stilvollen Piloten-Lederjacken gelangen.





Um eines dieser guten Stücke gewinnen zu können, müßt Ihr nicht einmal auf dem Roten Platz in Moskau landen, sondern lediglich drei Fragen zu „Air Warrior III DFX" beantworten, was Euch als kampferprobte Piloten sicher nicht schwerfallen dürfte:

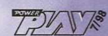
1. Über wieviele Single-Player-Missionen verfügt „Air Warrior III DFX"?
   a) über 100
   b) über 250
   c) über 450
2. In Zusammenarbeit mit welchem Programmierstudio wurde „Air Warrior III DFX" entwickelt?
3. Welches Spielemagazin ernannte Interactive Magic zum „Games-Publisher des Jahres 1997"?

Eure Antworten schreibt Ihr auf eine ausreichend frankierte Postkarte und schickt diese an folgende Adresse:

WEKA Consumer Medien GmbH
Redaktion POWER PLAY
Stichwort: Air Warrior
Gruber Straße 46a
85586 Poing

Einsendeschluß ist der 17. Juli 1998.
(Datum des Poststempels)

Der Rechtsweg ist natürlich wie immer ausgeschlossen. Mitarbeiter von Interactive Magic sowie der WEKA Consumer Medien GmbH und deren Angehörige dürfen nicht teilnehmen (Schnüff!).



Power Play mit CD im Abo.
Und Euch entgeht nichts mehr!



Coupon bitte ausschneiden und schicken an: Power Play, Abo-Service dsb, 74168 Neckarsulm, faxen an 07132/959 244 oder per E-Mail unter mmabo@dsb.net bestellen.

Power Play frei Haus mit 15 % Preisvorteil!

Für nur DM 4,15 statt DM 4,90 Einzelverkaufspreis (Jahresabopreis DM 49,80, Studenten-Abo DM 43,20) Auslandspreise auf Anfrage. Ich kann jederzeit kündigen. Geld für schon bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich selbstverständlich zurück.

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutschen Post AG, meine neue Anschrift dem Verlag mitzuteilen.

CPE87

Datum, 1. Unterschrift

Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen bei Power Play, Abo-Service dsb, 74168 Neckarsulm schriftlich widerrufen. Die Frist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels meiner Bestellung. Zur Wahrung der Widerrufsfrist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine 2. Unterschrift.

Datum, 2. Unterschrift

Meine Telefonnummer

Ich erlaube Euch, mir interessante Zeitschriftenangebote auch telefonisch zu unterbreiten (ggf. streichen).

Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung kannst Du innerhalb von 10 Tagen beim Power Play, Abo-Service dsb, 74168 Neckarsulm schriftlich widerrufen. Die Frist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels Deiner Bestellung. Zur Wahrung der Widerrufsfrist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

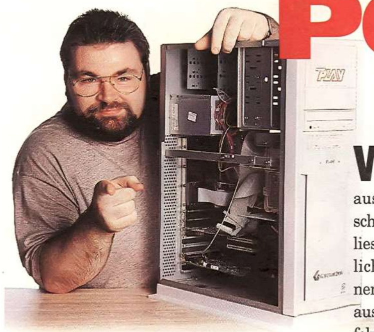
Klar, Ihr wollt wissen, was gespielt wird. Ganz klar, daß Ihr dann Power Play lest. Was aber, wenn Ihr auch in Zukunft immer den totalen Spiele-Durchblick haben wollt? Völlig klar: Dann seid Ihr ein Fall fürs Power Play Abo. Denn mit der bequemen Lieferung frei Haus wißt Ihr nicht nur bestens über alle Tops und Flops Bescheid, habt jede Menge Spaß mit den spielbaren Demos der CD, sondern spart auch noch Monat für Monat satte 15%. Alles klar?!

Power Play – das wird gespielt!

Steckbrief

Damit Ihr Eure Pappenheimer in Zukunft besser einschätzen könnt (vor allem ihre persönlichen Spiele-Vorlieben)

Knastkamera	freut sich besonders auf dieses Spiel	persönlicher Favorit in diesem Heft	Größte Enttäuschung in diesem Heft	und sonst...
Ralf Müller – Strategie, Wirtschaft	**Railroad Tycoon II,** weil ich zwei glückliche Jahre mit dem Vorgänger verbracht habe. Hoffentlich schafft Teil 2 das auch.	**GEX: Enter the Gecko,** weil es endlich mal ein ausgewachsenes Jump n´Run ist, also mit Spielwitz und Humor auch Erwachsene anspricht.	**Clash,** weil dieses gemütliche Burgenbau-Spiel so schön hätte werden können. Aber es mangelt mal wieder am Finish (seufz).	...warte ich gespannt darauf, ob sich die US-Behörden trauen, Microsoft respektive Bill Gates auf die Füße zu treten.
Thomas Ziebarth – Hardware	**Windows 98,** weil die Installation und Konfiguration eine Mischung aus Strategie und Action darstellt.	**Sanitarium,** weil ich beim Testen der Demo irgendwie an unser Redaktionsleben erinnert wurde.	**Windows 98,** weil es, wäre es von id, längst indiziert wäre.	... freue ich mich auf Windows 98, damit ich meine schlaflosen Nächte endlich mit PC-Rettungsversuchen überbrücken kann.
Maik Wöhler – Strategie,Simulation Rollenspiele	**Mechcommander,** weil es nun endlich fertig werden soll und ich nach langer Zeit wieder meine geliebten Mechs befehligen darf.	**Commandos,** weil es sich genau so wie Robo Rumble positiv vom Echtzeit-Allerlei abhebt und neue Akzente setzt.	**Starfleet Zusatz CD,** weil es eine Mogelpackung wie aus dem Bilderbuch ist. Selten wurde für so viel Geld so wenig geboten.	... warte ich auf das Ende dieser Heftphase, damit ich endlich in Ruhe M&M6 beginnen kann. Die Vorräte sind bereits eingekauft.
tom schmidt – Adventures Geschicklichkeit	**Lands of Lore 3,** weil Geschichten, die von Coco stammen, mich immer noch nächtelang an meinen häuslichen Monitor gefesselt haben.	**Tiny Trails,** weil es Zeit ist, daß auch kleine deutsche Firmen loslegen, und 2. alte 8-bit-Spieleideen noch die besten sind.	**Game, Net & Match,** weil es für eine Firma wie BlueByte fast schon eine Schande ist, eine Sim mit sooo mieser Grafik rauszubringen	... ziehe ich wohl bald wieder um; entweder der Liebe oder der Arbeit wegen. Was soll bloß aus meinem G&E Kühlschrank werden?
Stephan Freundorfer – Geschicklichkeit, Sport, Strategie, Action	**Thief,** weil es Looking Glass schafft, aus Rollenspiel und Ego-Perspektive ein ebenso tiefes wie schönes Spiel zu stricken.	**Game, Net & Match,** weil ich nach all dem Fußball der vergangenen Wochen keinen ledernen Ball mehr sehen kann.	**Game, Net & Match,** weil es zeigt, wie man mit schlechter Grafik und unausgegorenen Kommentaren ein tolles Spiel kaputt machen kann.	...kann ich mir nicht erklären, was Softwareentwickler dazu bewegt, in so ein mieses Kaff wie Dallas zu ziehen.
Chris Peller – Action Action-Adventure Geschicklichkeit	**Thief,** weil mir Stephan damit seit seiner Rückkehr aus dem Land der unbegrenzten Möglichkeiten im Ohr liegt.	**Gex 3D,** weil ich dieser absolut genialen Hüpferei einfach hoffnungslos verfallen bin. Gex rules!	**Starfleet Mission Disk,** weil diese Expansion wenig Spiel für verhältnismäßig viel Geld bietet.	...strebe ich danach, bei „Gex 3D" wirklich alle Fernbedienungen ausfindig zu machen.
Fritz Effenberger – Strategie, Wirtschaft	**SimCity 3000,** damit ich endlich wieder einmal völlig gewaltlos und ohne jeden Grund vor mich hin spielen kann. Nur zur Abwechslung.	**KKND 2 - Krossfire,** weil es den Beweis erbringt, daß das klassische Panzerschlacht-Echtzeitstrategie-Genre noch lange nicht am Ende ist.	**Bill Clinton,** weil er immer noch keine Marines nach Redmond geschickt hat, um dort endlich für Ordnung zu sorgen.	... bin ich froh, daß ich kein Solero mit Waldfruchtgeschmack mag und somit nicht zwischen Stephan, Joe und... gerate.
Joe Nettelbeck – Wirtschaft, Strategie, Adventures, Rollenspiele	**Pizza Syndicate,** denn man weiß ja nie, wann's sonst wieder was zu Essen gibt...	**Nix,** daher ist noch mal **Might & Magic VI** angesagt. Mein Gott, ist das Teil riesig!	**Der Supermarkt um die Ecke,** weil er mehrere Tage lang kein Solero-Eis mehr in der Truhe hatte!	...frage ich mich grade, ob und wann ich meinen Sommer-Urlaub nehmen darf. Und wohin? Hat jemand Ideen?



PC-TUNING

Kleines Programm

Wer die Performance oder die Optik von Windows95 verbessen will, ohne sein System zu schrotten, braucht einiges an Know how. Und auch dann kann es sogar dem „Fachmann" passieren: Ein falscher Eintrag hier oder da – und schon läuft nichts mehr! Wir sagen, wie's völlig gefahrlos geht!

Windows beschleunigen ohne zusätzliche Kosten...", „Aus dem PC das Letzte herausholen...", „Ihr PC wird zur Rennmaschine..." und so weiter, und so weiter! Wie oft liest man solche Schlagzeilen in sonst eigentlich ernstzunehmenden Computer-Magazinen. Dazu noch ein Titelbild mit Ferrari, der aus dem PC-Tower rast – die Illusion ist perfekt – schade! Denn was sich meist hinter diesen „Tuning-Anleitungen" verbirgt, sind oft gefährliche Änderungen am System, von denen der Laie tunlichst die Finger lassen sollte – was natürlich nicht dabei steht. In einer Zeitschrift habe ich gar mal was vom „Gefahrlosen übertakten von Pentium-Prozessoren..." gelesen – erste Sahne!

TuneUp 97
Systeminfo | System | Reparieren | Performance | Über TuneUp
Allgemein | Bootvorgang | Erweitert | Verschiedenes
Registrierung
Sie können hier die Registrierung von Windows ändern.
Name:
Firma:
OEM-Nr.:
Hintergrundbild
Legen Sie hier die Darstellungsart Ihres Hintergrundbildes fest.
Vollbild
Zentriert
Kacheln
Bildposition...
Optische Effekte
Fensteranimation
Fensterinhalt beim Verschieben anzeigen
Schriftarten auf dem Bildschirm glätten
Als Symbol von Bitmaps (.bmp) Mini-Bild anzeigen
Symbole mit höchster Farbanzahl anzeigen
Standard | Turbo | Design
TuneUp 97 Version 1.1a
Copyright© 1996-1998 by C.Laumann & T.Schiemann
Übernehmen | Beenden

Bild 1

Daß man aber ein System nur durch Feintuning zu Höchstleistungen bringen kann, wird oft verschwiegen. Keine Zeitschrift der Welt kann allgemeingültige Tuning-Anleitungen geben, weil es keine gibt! Jedes System ist anders. Und die Folgen bekomme ich oft genug an der Hotline zu spüren: „...aber in der Computer-Zeitung XY stand das so, und nun startet der PC nicht mehr!" – so oder ähnlich geht's den ganzen Abend! Dem soll jetzt Abhilfe geschaffen werden. Ich stelle Euch ein Programm vor, mit dem Ihr zwar nicht „das Letzte" aus Eurem PC herausholen, aber Änderungen zur Performance-Steigerung leicht und vor allem gefahrlos durchführen könnt... **„TuneUp 97"** von **JDS-Software.** Dieses zwei MegaByte große Programm ermöglicht selbst PC-Einsteigern ein sicheres Konfigurieren des Systems. Über mehrere Registerkarten können die Optionen gewählt werden, die geändert werden sollen. Die reichen dann vom einfachen Anpassen des Desktops bis hin zum kompletten manuellen oder automatischen „Aufräumen" des Systems.

Auch viele optische Extras, die bisher nur die Systembremse „Windows95 Plus!" anbot, sind hier platz- und ressourcensparend integriert. Außer den „PLUS!"-Funktionen enthält das Programm noch viele einzelne Tools, die zum einfachen, aber doch nahezu professionellen Performance-Tuning benötigt werden. Auf der Start-Registerkarte **„Allgemein" (Bild 1)** kann der Desktop angepaßt werden. Desweiteren findet man hier die Informationen zum Benutzer und kann sogar den Namen des Users und der eingetragenen Firma ändern. Die optischen Effekte beziehen sich auf die Fensteranimation die Schriftartenglättung usw.. Wer sich hier nicht sicher ist, welche Einstellungen für sein System die richtigen sind, der kann aus drei vorgefertigten die Richtige aussuchen. „Standard", „Turbo" und „Design" stehen zur Auswahl. Wie der Name schon sagt, beeinflussen die verschiedenen Modi die Rechnerleistung unterschiedlich. Je schneller das System ist, desto aufwendiger kann die grafische Darstellung gewählt werden, ohne Performance zu verlieren.

Die nächste Auswahlseite **„Bootvorgang" (Bild 2)** bezieht sich auf die Bootoptionen und könnte für Spieler die interessanteste sein. Es kann nämlich in diesem Register

SO GEHT'S

Und so erreicht Ihr Eure

Hardware-Hotline jeden Dienstag & Donnerstag von 11 bis 15 Uhr unter der Ruf-Nummer:

089/13999400

Aber wie immer gilt: Stellt nur Fragen, die mit technischen Problemen und Hardware zu tun haben. Fragen zu Spielen oder Tips nehmen wir nur schriftlich entgegen.

MIT VERSTAND

mit großer Wirkung

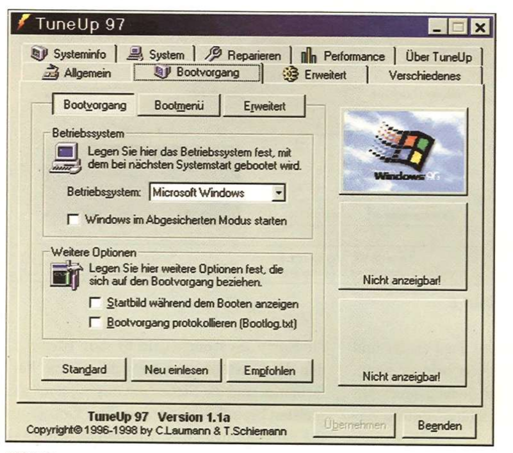


Bild 2

und seinen Unterpunkten festgelegt werden, ob und wie lange beim Systemstart das Bootmenü (F8) angezeigt werden soll, welches Betriebssystem defaultmäßig geladen wird und ob der Bootvorgang in einer ASCII-Datei protokolliert werden soll. Auch welche Startbildschirme man sich anzeigen läßt, wird hier entschieden. In allen Untermenüs gibt es zur Sicherheit die Buttons „Standard", „Neu einlesen" und „Empfohlen". Die Funktion dieser Schaltflächen dürfte sich aus deren Namen selbst erklären. Die Einstellungen, die der Button „Empfohlen" vor-schlägt, sind immer auf das jeweilige System abgestimmt (!) und beziehen sich auf die von „TuneUp 97" ermittelten Ressourcen. Daher kann ich darauf nicht näher eingehen. Wer sich nicht ganz sicher ist, was er tun soll, sollte gleich diese Einstellungen übernehmen. Das gilt übrigens für alle Registerkarten dieses Programms, auf denen sich dieser Button befindet. Nach der Änderung kann dann mittels „Neu einlesen" die Konfiguration aktualisiert werden.

Im Register **„Erweitert" (Bild 3)** gibt es jede Menge Untermenüs. Im Hauptfenster dieser Option wird der Dateipuffer konfiguriert. Es gibt einige grafisch unterstützte Möglichkeiten, das Öffnen von oft benutzten Dateien zu beschleunigen. Auch in diesem Fall macht der Button „Empfohlen" seinem Namen alle Ehre, denn diese Einstellungen richten sich nach dem im System verfügbaren Arbeitsspeicher.

In der linken Fensterseite stehen noch sieben weitere Optionen zur Auswahl. Erster Punkt: **„Startleiste"**. Hier wird angegeben, welche Menüpunkte nicht in der Startleiste erscheinen sollen. Wer sich z.B. vom Ordner „Dokumente" genervt fühlt, kann ihn hier abschalten und bei Verwendung des Internet Explorer 4.0 sogar samt dem Ordner „Favoriten" unsichtbar machen. Aber Vorsicht! Wird der Menüpunkt „Einstellungen" aus der Startleiste entfernt, ist auch die Systemsteuerung „verschwunden"...

Zweiter Punkt: „Symbole". Wie der Name schon sagt, geht´s um die bunten Bildchen, die uns den Desktop versüßen – allerdings nur um die, die was mit dem System zu tun haben. Laufwerke, Startleisten-Symbole, System- und Desktop-Ordner können in Bezug auf Abstand, Ausrichtung, Größe und Aussehen angepaßt werden. Im Punkt **„Autorun"** kann nicht nur der CD-Autostart per Mausklick ein- und ausgeschaltet werden, sondern es lassen sich auch residente Programme selektieren, die beim Systemstart anlaufen sollen – oder eben nicht. Da auch Festplatten mit der Autorun-Funktion belegt werden können, könnt Ihr Euer Lieblings-Programm direkt per Klick auf das Laufwerksymbol starten, wenn Ihr eine AUTORUN.INF schreibt. Das ist ganz einfach. Ihr müßt nur eine neue Textdatei anlegen. Dann den Startbefehl eingeben, der wie folgt aussehen muß:

[Autorun]
open = programm.exe

wobei „programm.exe" Euer Dateiname ist. Dann die Textdatei speichern und hinterher in „AUTORUN.INF" umbenennen. Die folgende die Änderung der Dateinamenerweiterung betreffende Meldung mit „JA" quittieren – und fertig!

Kommen wir zum nächsten Punkt: **„Sonstiges"**. Gleich vier Untermenüs warten hinter diesem Button. In „Minimierte Fenster" wird bestimmt, wo sich ein Fenster befinden soll, nachdem es minimiert wurde. Besonders dann, wenn die Startleiste im Hintergrund ist, macht es Sinn, die Position von minimierten Fenstern an den Bildschirmrand und nicht auf die Startleiste zu legen. So sieht man immer, welche Fenster noch im Hintergrund geöffnet sind.

Den Punkt „Grafikkarte" würde ich in Ruhe lassen – die Änderungen könnten sich negativ auf die Windows-Performance auswirken. Die Optionen in den Rubriken Windows, Dateitypen und

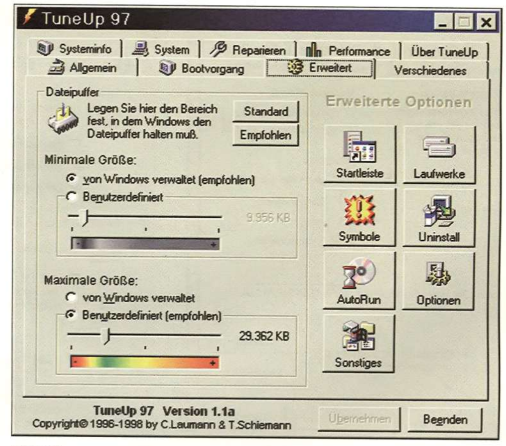


Bild 3

Explorer sind mehr Arbeitserleichterung als Tuning und sollten daher nach eigenem Ermessen eingestellt werden.
Im Menü **„Laufwerke“** können einzelne Laufwerke im Arbeitsplatz verborgen und Zusatzpuffer für SCSI-Laufwerke aktiviert oder deaktiviert werden. Aber: Wenn Laufwerke „ausgeblendet“ werden, können einige Programme evtl. nicht mehr darauf zugreifen! Wie bei allen Optionen, die nachteilige Auswirkungen auf die Leistung des Systems haben könnten, wird von TuneUp 97 zur Sicherheit eindeutig darauf hingewiesen.
Die Option **„Uninstall“** ist eine sehr komfortable Variante des Deinstallers von Windows. Es können im Gegensatz zur Windows-Version auch Programmeinträge, die keine Bedeutung mehr haben (Programm schon gelöscht oder beschädigt), ganz einfach entfernt werden. Diese Funktion läßt sich auch dazu verwenden, die Deinstallation einzelner Programme durch Unbefugte zu verhindern. Erfolgt eine Deinstallation über TuneUp 97, wird man auf eventuell noch von anderen Programmen benutzte gemeinsame Dateien hingewiesen und es wird sogar eine Empfehlung ausgegeben, welche Dateien besser nicht gelöscht werden sollten. Der letzte Punkt auf dieser Seite (**„Optionen“**) enthält einige Anpassungsmöglichkeiten für das Beenden von Windows und für TuneUp 97 selbst, ist aber für die Leistung eines Systems ohne Bedeutung.
Damit sind wir auch schon bei der nächsten Register-Karte angekommen: **„Verschiedenes“ (Bild 4)**. Hier können die Grundeinstellungen für DOS-Anwendungen, die im Fenster laufen, konfiguriert werden. Das sollte allerdings nur mit Vorkenntnissen geschehen, da falsche Einstellungen bis hin zur Unausführbarkeit von Programmen führen können! Interessant ist, die Option Abstürze in einer „FAULTLOG.TXT“ protokollieren zu lassen. Ein Pfad für die Datei ist frei wählbar, aber zur besseren Übersicht würde ich die Datei in der Root von Laufwerk „C:\“ anlegen lassen. Dann ist da noch der Symbolcache, der einiges an Geschwindigkeit beim Aufbau der Fenster und der Verzeichnisse im Explorer bringen kann. Der Ungeübte sollte sich jedoch auch auf dieser Seite auf den „Empfohlen“-Button verlassen...
Über die **„Systeminfo“ (Bild 5)** muß nicht allzuviel gesagt werden. Es ist ein Info-Tool, in dem keine Einstellungen vorgenommen werden können. Aber Ihr erhaltet nützliche Informationen über Eure Maschine. Mit der Clusteranalyse könnt Ihr berechnen, bei welcher Clustergröße Ihr wieviel Speicherplatz sparen könnt. Aber wie gesagt – es ist ein Analyse-Programm – kein Partition Magic! Ihr könnt also Eure Clustergröße mit TuneUp 97 nur bestimmen, nicht ändern!
Das wichtigste Register im TuneUp 97 dürfte die Karte **„System“ (Bild 6)** sein. Hier werden die Einstellungen gemacht, die die Performance und die Sicherheit des Systems am meisten beeinflussen können. Tip: Unbedingt die Einstellungen des „Empfohlen“-Buttons übernehmen! Nur eine Ausnahme solltet Ihr machen, wenn Ihr öfter mit mehreren Programmen gleichzeitig arbeitet. Dann solltet Ihr entgegen der Empfehlung den Punkt „Programmbibliotheken nach Programmende entladen“ **deaktivieren**. Es kann nämlich vorkommen, daß zwei Programme gleichzeitig ein und dieselbe DLL benutzen. Wird diese dann durch Beendigung eines der Programme entladen, raucht das andere meistens ab! Wichtig finde ich auch die Sperrung des TCP/IP-Ports 139. Damit verhindert Ihr, daß

TuneUp 97
Allgemein | Bootvorgang | Erweitert | Verschiedenes
Systeminfo | System | Reparieren | Performance | Über TuneUp
Auslagerungsdatei: Max. Größe 762.176 KB; Ausgelagert 0 KB (0%); Verfügbar 762.176 KB (100%)
Arbeitsspeicher: Insgesamt 130.368 KB; Gesperrt 4.376 KB (3%); Dateipuffer 29.364 KB (22%); Sonstiges 38.232 KB (29%); Verfügbar 58.396 KB (46%)
System-Kernel: Module 17; Threads 31; Prozesse 15; Virtuelle Maschinen 1
Grafik: Auflösung 1024x768; Farbanzahl 16777216 (32 bit)
Laufwerke: c:; Gesamtgröße: 1.255.960.576 (1,2 GB); Freier Platz: 780.468.224 (744 MB)
Clusteranalyse... | Weitere Infos...
Prozessor: Auslastung: 3%
TuneUp 97 Version 1.1a
Copyright© 1996-1998 by C.Laumann & T.Schiemann
Übernehmen | Beenden

Bild 5

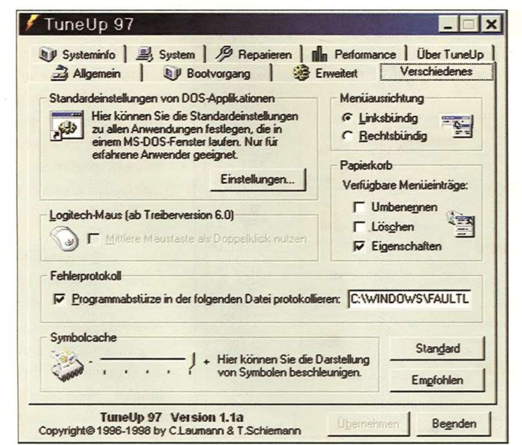


Bild 4

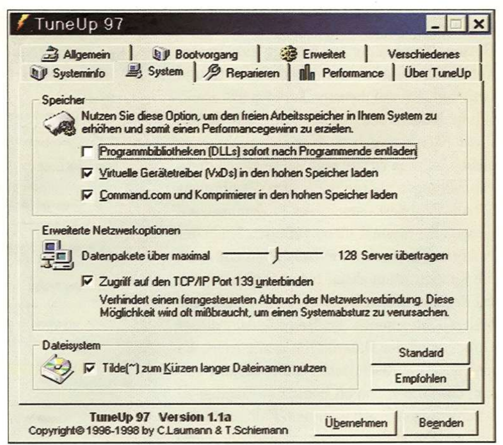


Bild 6



ein böser, böser Mensch (sowas gibt's!) Euren Rechner per ActiveX übers Internet runterfährt und sich darüber totlacht!
Der Menüpunkt „Tilde zum Kürzen langer Dateinamen nutzen“ hat mich fast die letzten Nerven gekostet – aber nur, weil ich ihn versehentlich deaktivierte. Das Kopieren von beispielsweise einem Verzeichnis, in dem sich mehrere Dateien mit langem Namen befinden, der aber in den ersten acht Zeichen und der Endung übereinstimmt (zum Beispiel ROBOTER BLAU.BMP; ROBOTER GRÜN.BMP u.s.w.) ist dann nämlich unmöglich, weil Windows die Namen nicht mehr auseinanderhalten kann! Also: Tilde aktivieren (wie von TuneUp empfohlen)!
Geht was kaputt, muß es repariert werden – klar. Wer TuneUp 97 benutzt, kann das mit der Registerkarte **„Reparieren“ (Bild 7)** tun. Viele Software-Komponenten können hier wiederhergestellt werden. Der Schriftarten-Ordner und der Papierkorb sind nur zwei der Komponenten, von denen viele meinen „was soll da schon abstürzen“. Aber gerade das ist der Irrtum. Spätestens dann, wenn jemand als Papierkorb einen „normalen“ Ordner hat und wichtige Daten, die versehentlich gelöscht wurden, sich deswegen ins Nirvana verflüchtigen, oder kein Programm irgendwelche Schriften findet, weil der Fonts-Ordner plötzlich ein ganz gewöhnlicher ist, wird er die Reparaturseite regelrecht lieben!
Mit den Registry-Reparatur-Optionen können – wie der Name schon sagt – die Registrierdatenbank und der Registrierungseditor wiederhergestellt werden. Ebenfalls sehr praktisch ist die „Reinitialisierung“ von Windows, mit der sämtliche Grund-Einstellungen ohne Neustart neu eingelesen werden.
Die Letzte Seite im TuneUp 97-Programm ist ganz der **„Performance“ (Bild 8)** gewidmet. Obwohl der Name etwas trügerisch ist, denn nicht nur hier wird über plus oder minus bei der Systemleistung entschieden. Aber die Änderungen, die der Button „Optimieren“ anbietet, sollten alle gemacht werden – das kann im Ernstfall bis zu acht Prozent Rechnerleistung bringen! Auch das „Aufräumen“ kann bedenkenlos automatisch erfolgen. Ängstliche sollten allerdings „Alle gefundenen Fehler automatisch beseitigen“ aktivieren, um sich nicht von den vielen Abfragen im manuellen Modus verwirren zu lassen.
Noch ein Hinweis: Es wird immer gemeldet, daß eine temporäre Datei nicht gelöscht werden konnte – das ist normal, denn das ist das arbeitende TuneUp selbst, also keine Panik!
So, jetzt habe ich viel über ein Programm geschrieben, das viele wahrscheinlich noch nicht kennen und von dem ich sagen kann, daß ich restlos überzeugt davon bin. Aber woher bekommen? Ganz einfach: Internet. Unter der Adresse **www.TuneUp.de** gibt's diese Aufräum-Power gratis als Shareware zum Testen. Wem's gefällt, der sollte sich umgehend seine Vollversion bestellen. Sie kostet nur 29 Mark und ist zu bekommen bei: **JDS-Software, Grashof 11-13, D-26316 Varel.** *tz*

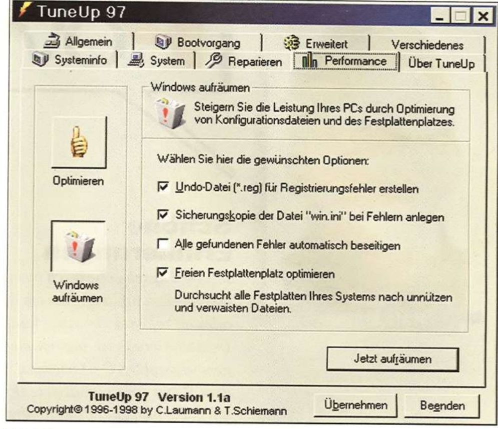


Bild 8

Bild 7

INSERENTENVERZEICHNIS


Ralf Müller

Power Post

Neue Ideen braucht das Land. Dies fiel zwei Spiele-Fans auf, die wohl vielen Lesern aus dem Herzen sprechen dürften.

SO ERREICHT IHR UNS

Post:
WEKA Consumer Medien GmbH
Redaktion Power Play
Kennwort: Power Post
Gruber Str. 46a
85586 Poing
Fax:
08121 / 95 1 – 297
Powerpost@wekanet.de

Bei eMails bitte unter Betreff das Kennwort Power Post angeben.
Wir behalten uns vor, Leserbriefe gekürzt zu veröffentlichen.

Schöne Erinnerungen

Im April durchstöberte ich meine alte Spielesammlung. Was ich da alles an schönen Schätzen fand! Deshalb räumte ich prompt meinen verstaubten C-64 wieder aus dem Regal und installierte ihn am Fernseher (funktioniert noch), um dann folgende Klassiker Revue passieren zu lassen: Skate or Die, Ski or Die, Frogger, World Games, Winter Games, Yie are Kung Fu, International Karate + Bruce Lee, Space Taxi und zu guter letzt das meiner Ansicht nach beste Spiel: Archon. Jenes mußte ich prompt auch nochmal auf dem AMIGA 500 durchspielen.
Dann kam meine alte PC-Sammlung dran: Stunt Car Racer 4D Sports Driving (bekannt unter STUNTS). Ich liebe es! Man kann eigene Strecken bauen, es gibt schnelle (inzwischen veraltete) Wagen, Loopings, Schrauben, enge Kurven, lange Kurven, Sprünge, Brücken, Strecken aus Eis, Matsch und Asphalt! Spielerherz, was willst du mehr? O.k, bessere Grafik und modernere Wagen könnten es ruhig sein. Aber grundsätzlich frage ich mich nach dieser Retroperspektive: Warum zum Teufel können die Firmen nicht einfach ein hypergeniales Update (wie Westwood jetzt mit Dune 2000) von genialen alten Klassikern machen? Alle meine Bekannten wollen das!

Philipp Brockmann, via AOL

Tja Philipp, das wollen wir auch! Ich frage mich schon lange, weshalb die vielen guten Spielkonzepte der 8-Bit-Ära achtlos links liegen gelassen werden. Wer würde nicht vor Freude jauchzen, wenn es moderne Varianten von M.U.L.E., Hearts of Africa, Seven Cities of Gold, Kaiser, Fort Apocalypse, Aztec´s Challenge, Wizard of Wor, Adventure Construction Set, Impossible Mission oder Lazy Jones gäbe? Als Hoffnungsschimmer nur soviel: Abgesehen von Dune 2000 sollen diverse Entwickler eifrig an zeitgemäßen Versionen von Impossible Mission und Virus (Klassiker auf dem Acorn Archimedes) werkeln. Nach der E3 wissen wir hoffentlich mehr.

Neue Ideen

Wenn ich mir die Anzahl der angekündigten Spiele ansehe, muß ich wirklich staunen. Nur die Vielfalt läßt meiner Meinung nach zu wünschen übrig. Die 100ste Kopie von C&C, dutzende Rennspiele, Adventures und wiedermal ein Ballerspiel (was in der Regel wegen Indizierung gar nicht auf den Markt kommt).
Fällt den Programmierern eigentlich überhaupt nichts Neues mehr ein? Denn egal wie gut ein Spiel auch ist, in irgendeiner Form hat es das schon einmal gegeben. Ich persönlich würde mir viel mehr Spiele wie GTA oder Mass Destruction wünschen. Einfache Fun-Spiele, ohne einen ernsten Hintergrund, atemberaubende Grafik und einem Gameplay, was man erst nach vielen Stunden erlernt hat. Ich meine damit nicht, daß neue Genres erfunden werden sollen, nur die, die genügend vorhanden sind, sollten ideenreicher gestaltet werden, beziehungsweise sollte es manche Genres einfach häufiger geben, wie z.B. Fun- oder Rollenspiele. Seid Ihr nicht auch der Meinung, daß mal langsam wieder neue Ideen her müssen?

Gordon Zahrt, via Fax

Auf dem stark umkämpften Massenmarkt bevorzugen die Hersteller Genres, von denen sie wissen, daß sie gewinnbringend sind und von ihrem Kundenstamm gewünscht werden. Somit werden Spiele produziert, die in der Vergangenheit großen Umsatz brachten, um das Verlustrisiko zu minimieren. Ebenso werden verschiedene Genres miteinander kombiniert. Jüngstes und innovativstes Beispiel: Battlezone, das Echtzeitstrategie und 3D-Ego-Shooter verknüpfte (Test in Power Play Ausgabe 4/98). Auch das kommende Army Men (Test in dieser Ausgabe) oder Star Wars Rebellion (siehe Titelstory Power Play Ausgabe 5/98) bringen neuen Schwung und frische Genre-Mixturen in den Spiele-Alltag.

Euer Werkzeug?

Was ich schon immer mal wissen wollte: Schreibt Ihr Eure Testberichte auf einem Macintosh oder auf einem Windows-95-Computer? Übrigens habe ich mich schnell an das neue Power Play-Team gewöhnt. Wieso habt Ihr eigentlich das CD-Cover 3/98 Schwarz/Weiß gemacht?

Urs Metz, Karlsruhe

Wir testen und schreiben in der Regel auf Windows-95-Maschinen, wobei wir für E-Mail und Textverarbeitung auch noch auf NT-Rechner zugreifen können. Layoutet wird dann auf Macintosh-Systemen. Die Feinarbeit an den Texten erledigen wir in der Redaktion dann ebenfalls am Mac.
Die Power-Play-Cover-CD ist gar nicht Schwarz/Weiß. Seit einigen Ausgaben mischen wir Silber, Schwarz und eine Zusatzfarbe. Das Motiv der CD bezieht sich immer auf das wichtigste Demo der Scheibe.



Christianes Dropzone

Was ist denn mit Riverworld?

In Ausgabe 05/98 hattet Ihr einen Bericht über das Riverworld-Spiel. Ich hätte gerne die Namen der einzelnen Bücher von Philip José Farmer gewußt, da mich die Handlung interessiert. Wenn Ihr die Bestellnummern noch hättet, wäre das Klasse! Ich hoffe, Ihr könnt mir weiterhelfen.

Ozzyhead, via Internet

Gerne helfen wir Dir weiter. Joe hat sofort in seiner Bibliothek gekramt, um Dir die Namen der Bücher nennen zu können: Die Flußwelt der Zeit (Best.-Nr.06/3639), Auf dem Zeitstrom (06/3653), Das dunkle Muster (06/3693), Das magische Labyrinth (06/3836), Die Götter der Flußwelt (06/4256). Alle sind als Taschenbuch im Heyne-Verlag, München, erschienen.

Was soll ich jetzt nur tun?

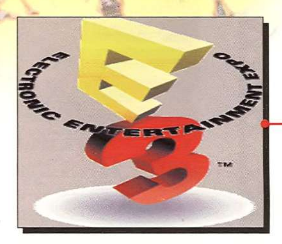
Hallo Christiane! Help! Vor ein paar Wochen habe ich beim Chaten einen netten Jungen kennengelernt. Inzwischen treffen Paul (die Namen wurden von der Redaktion geändert) und ich uns täglich im Chatroom. Alles wäre kein Problem, aber: Ich habe mich aus Spaß als Mädchen ausgegeben. Klingt bescheuert, ist aber so. Jetzt will ich ihn mal treffen. Er ist ja so nett und wohnt auch in Chemnitz. Aber die Überraschung wäre doch krass, oder? Bin ich jetzt eigentlich schwul? Oder warum finde ich ihn sooo nett? Ich weiß nicht mehr, was ich tun soll.

Martin, via Internet

Kommunikation über das Internet und Rollenspiele ermöglichen uns, der Realität zu entfliehen und in unterschiedliche Charaktere zu schlüpfen. Dabei gibt es eigentlich keine Grenzen, jeder Spieler hat die Möglichkeit, aus seinem virtuellen Charakter zu machen, was er will.
Ein Rollenspieler sollte deshalb von gefestigter Natur sein, da das wirkliche Leben mit der gespielten Rolle leicht in Konflikt geraten kann. Deshalb rate ich Dir, Spiel und Realität strikt auseinanderzuhalten. Im Spiel kannst Du vieles ausprobieren, doch Du solltest die Ergebnisse nicht unkontrolliert und unkritisch ins echte Leben übertragen.
Meine persönliche Erfahrung: Leute, die mir im Chat oder im Spiel sehr sympathisch waren, konnte ich dann bei einem persönlichen Treffen nicht ausstehen. Gut, das muß nicht so sein, aber man sollte damit rechnen und deshalb keine voreiligen Schlüsse ziehen. Ich verzichte mittlerweile darauf, meinen Freundeskreis ständig durch gute Online-Bekannte erweitern zu wollen. Außerdem: Wer sagt Dir denn, daß Paul wirklich Paul ist und nicht Pauline?

Heart of Darkness

Ein Titel aus der Verlorenen Legion jetzt vor der Tür! Das französische Animationswunder in der Tradition von „Abe's Oddysee"!



E3 in Atlanta

Das Mekka von Dig-Italien, das Las Vegas der Computerspieler: Die Power Play Redakteure auf dem Event der Events.



N.I.C.E. 2

Viele Autos und viele Strecken, tolle Grafik. Rennen ausrüsten und bewaffnen – spielen wie Gott in Frankreich!



Vangers

Bunt, schräg, anders: Vision einer hoffnungslosen Zukunft zwischen Monstern und Mutationen. Mad Max auf fernen Planeten!



Mech Commander

Das Original der Blechkolosse aus FASAs Battle-Tech-Universum. Adrenalin pur.

Im übrigen warten wir auf

„Falcon 4.0", „M.A.X. 2", „Grand Prix 500cc", „Riverworld", „Unreal", „Quest for Glory 5", „Malkari", „SiN", „Daikatana"...



erscheint am **13.Juli**

Die Redaktion behält sich vor, Themen aus Aktualitätsgründen zu ändern.

IMPRESSUM

Chefredakteur: Ralf Müller (rm) verantw.
Chefin vom Dienst: Dorothea Ziebarth (dz)
Redaktion: Stephan Freundorfer (sf), Joe Nettelbeck (jn), Christian Peller (cis), tom schmidt (ts), Maik Wöhler (mw)
CD-Redaktion/Hardware: Thomas Ziebarth (tz)
Ständige Mitarbeiter: Fritz Effenberger (fe), Thomas Ziebarth (tz)
Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs und/oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.

Online: Michael Vondung (CIS)
Redaktionsassistenz: Christiane Wesoly (1231)
Telefon-Hardware-Hotline: Thomas Ziebarth
Jeden Dienstag und Donnerstag von 17.00 Uhr bis 20.00 Uhr
Tel.: 089/13999400
So erreichen Sie die Redaktion:
Tel.: 08121/95-1231, Telefax: 08121/95-1297
Layout & DTP: Hermann Schmitzberger, Martina Siebert
Titellayout: Wolfgang Berns
Fotografie: Josef Bleier
Titel-Artwork: TopWare/Crystal Dynamics
Anzeigenleitung: Alan Markovic (1105)
Mediaberatung PLZ-Gebiet 6-9, Österreich, Schweiz: Christoph Knittel (1270), PLZ-.Gebiet 0-5 : Natalie Regnault (1273)
Markenartikel: Christian Buck (1106)
Anzeigenverwaltung und Disposition: Regina Beenken (1471)
Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 10 vom 1. Januar 1998
So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:
Tel.: 08121/95-1107, Fax: 08121/95-1197
Int. Account Manager: Andrea Rieger, Tel.: 08104/668458
Auslandsrepräsentanten:
Großbritannien: Smyth International, London
Tel.: 0044-0181446-6400, Fax.: 0044-0181446-6402
USA: M & T International Marketing, San Mateo
Tel.: 001-415-358-9500, Fax: 001-415-358-9739
Holland: Insight Media, Laren
Tel.: 0031-35-5395111, Fax.: 0031-35-5310572
Korea: Young Media Inc. Seoul
Tel.: 00822-765-4819, Fax: 00822-757-5789
Japan: Accot Corp., Tokio
Tel.: 03-81-3-3800-3229, Fax 03-81-3-3800-3844

Vertriebsleitung: Gabi Rupp
Bestell- und Abonnement-Service:
Power Play Aboservice: Postfach 1163, 74168 Neckarsulm,
Te.: 07132/959-242, Fax: 07132/959-244
Österreich: DSB Aboservice GmbH
Arenbergstr. 33, A-5020 Salzburg, Tel: 0662/643866
Schweiz: Aboverwaltungs AG
Rorschacherstr. 270, CH-9016 St.Gallen, Tel: 071/282 44 15
Einzelheftbestellung In- und Ausland: Computerservice Jost, Ickstattstr. 9, 80469 München, Tel.: (089)20240250, Fax: (089)20240215
Preise: Power Play: Einzelheft 4,90 Mark; Jahresabonnement (12 Ausgaben): Inland: 49,80 Mark; Ausland: 73,80 Mark; A: 398,- ÖS; CH: 49,80 sfr (Luftpost auf Anfrage)
Alle Abonnementpreise inkl. MwSt. und Versandkosten
Vertrieb Handel: MZV Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co.KG, Postfach 1123, 85386 Eching, Tel.: 089/319006-0
Erscheinungsweise: monatlich
PZD Kennziffer B 10542E

Herstellungsleitung: Otto Albrecht (1440)
Technik: Journalsatz GmbH
Gruber Str. 46b, 85586 Poing
Druck: Mohndruck Graphische Betriebe GmbH, Carl-Bertelsmann-Str. 161, 33311 Gütersloh

Verlagsleitung/Marketing/Vertrieb : Helmut Grünfeldt

Geschäftsführung: Martin Aschoff, Dr. Rüdiger Hennigs

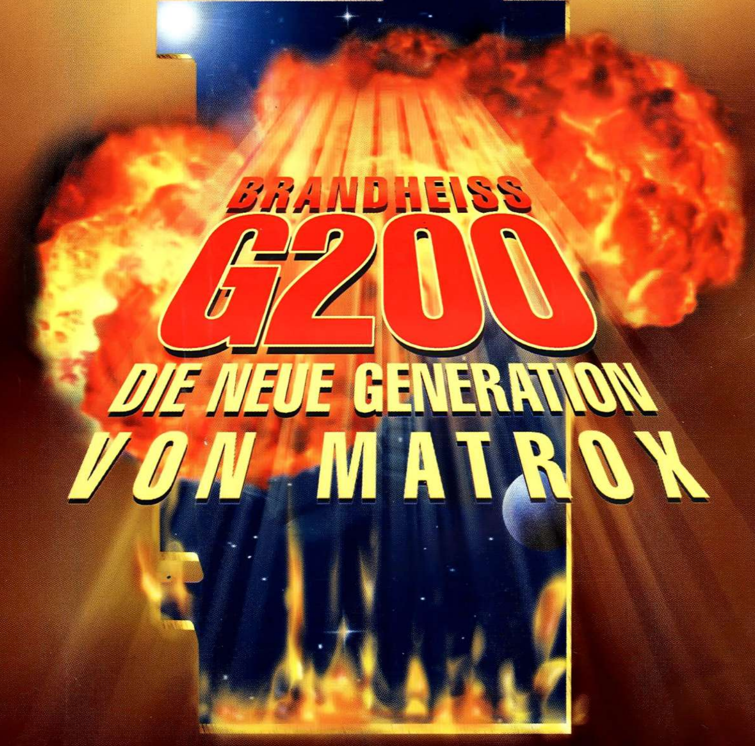
Anschrift des Verlages: WEKA Consumer Medien GmbH, Gruberstr. 46a, 85586 Poing, Postfach 1129, 85580 Poing, Telefon 08121/95-0, Fax 08121/95-1199

Diese Zeitschrift ist auf chlorfrei gebleichtem Papier mit einem Altpapieranteil von 30% gedruckt.
Die Druckfarben sind schwermetallfrei.



WANTED!

HOT PERFORMANCE BREAKTHROUGH



matrox

Matrox GmbH: Tel.: 089-614 47 40, Fax: 089-614 97 43, Vertriebs-Infoline: 089-61 44 74 44